





SOME AREA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente:

María Andrino

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez-Centurión

Director Editorial:

Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez

Directora de Arte: Susana Lurguie

Redactor Jefe: J. Carlos García

Redacción: Sonia Herranz,

Carlos de Frutos, Manuel del Campo,
Esther Barral, Antonio Caravaca

J.C. Romero (traductor).

Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Abel Vaquero, Elena Jaramillo,
Millán de Miguel.

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco

Secretaria de Redacción:

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano, David García.

Ana Torremocha

Dibujos: A. Fernández

Fotografía: Luis Covaleda

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A.

Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: DRAGON BALL Z 2



Aunque todavía no lo tenemos entre nosotros, el anuncio de su regreso ha bastado para que Goku y sus amigos y enemigos del «Dragon Ball Z» se hayan convertido en los protagonistas de nuestra portada. Por ahora es sólo un anticipo en forma de Preview, pero en ella ya podréis ver que la segunda parte de este juego viene con más intensidad, más personajes, más opciones y más calidad si cabe que la anterior. En fin, que los numerosos seguidores de esta brillante serie pueden empezar a comerse la uñas, a la espera de que este juego salga a la calle.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

¡Vaya batallitas que me he montado en este número con Battletank 2! Todo un utilitario blindado que necesita un gran trabajo de concentración. Me ha dejado tan agotado que he decido tomarme un respiro en

TENIENTE RIPLEY

Lanzarote.

Como estudié
matemáticas en el
colegio, siempre supe
que tras el dos está el
tres, número que para
algunos es una
multitud y para mí ha
sido una triple
gozada, porque tres
son los personajes
de Sonic... Tres.

CRUELA DE VIL

No es que me haya pasado a las filas de Robotnik, la verdad es que he estado colocando judías para que no las envíe a su Máquina Cocedora. Y es que esta lluvia de judías multicolor es realmente genial.

BOKE

Estoy que me salgo de alegría consolera, porque el baloncesto es este mes el rey de la pantalla con un juegazo procedente de las recreativas llamado «NBA Jam». Y es que yo de pequeño quería ser como Corbalán...



LO MÁS NUEVO



Este personaje, que no creo que necesite presentaciones, regresa una vez más a la Mega Drive.



IP START
PASSHORD
OPTIONS
ALL RIGHTS RESERVED

Esta aventura repleta de vampiro:

Esta aventura repleta de vampiros y seres de ultratumba ha hecho de la Mega Drive un lugar enigmático.



ROLL RACING...60

JURASSIC
PARK...........64

BATTLE TANK ..72

MICROMACHINES......80

SPEEDY
GONZALEZ.....82

DR FRANKEN...84

ADDAM'S FAMILY ..88

TOP GEAR.....90

• ARTI OF FIGHTING94 • AERO THE ACROBAT96

• DRÁCULA	98
NBA JAM	.102
ROBOTNIK'S	
MEAN BEAN	.106
• GREATEST	
HEAVY	.108
• ZOOL	.110
 DUFFY DUCK 	.114
BODY COUNT	.116
• ALFRED	
CHIKEN	.118
• GARFIELD	.120
• BLADES	
OF VENGEANCE	
 SOCCER KID 	.124
 VIEW POINT 	.126

PREVIEWS DRAGON BALL Z 2......40

• STREETS
OF RAGE 344
• FINAL FIGHT 246

* EL SENSOR -----

Por lo general un sensor se limita a medir la temperatura de un cuerpo, un objeto... Pues bien, si queréis saber la temperatura del mundillo consolero, ésta es vuestra sección.

* NOTICIAS -----

Seis sabrosas paginitas en las que os contamos todo lo que ha sucedido en España y el extranjero acerca del tema que más os interesa: los videojuegos.

* BIG IN JAPAN -----

En esta doble página podréis ver cuatro suculentos juegos que están volviendo locos a los consoleros japoneses, y que a lo mejor algún día llegarán a nuestro país.

* GAME MASTERS -----

El rey de las consolas se llama M.A.D. Y como todos los meses, nos ofrece las ultimísimas novedades acerca de los soportes y los periféricos del futuro.

ÉXITOS

Desde el primero hasta el último, todos los juegos que están instalados en nuestras listas tienen calidad suficiente para ello. Así que si quieres saber cuáles son los mejores...

* LASERS & PHASERS ---- 136

Un truquito a tiempo nunca viene mal. Sobre todo si estás atrancado en esa fase tan difícil.

* TELEFONO ROJO----- 14

No os preocupéis si tenéis alguna duda consolera, porque para eso está Yen, para contestárosla amablemente.

* ; QUÉ LOCURA! ---- 152

Y este mes viene más loco, más divertido y más artístico que nunca, con una nueva sección incluida: el Geim Faster. ¿Os suena de algo el nombre?

* TRIBUNA ABIERTA ----- 102

Una sección nueva y diferente a las demás, en la que seréis vosotros mismos, fieles lectores, quienes deis vuestra opinión en torno a un tema concreto.

* LA GRAN OCASIÓN ----- 105

Desde luego, ésta es vuestra mejor oportunidad de comprar, vender e intercambiar cartuchos, o de figurar en un club consolero.

* SUPERVIEWS -----

No os preocupéis que en estas páginas os contamos cuáles son los juegos que más van a sonar a partir del próximo mes y os servimos en bandeja las primeras imágenes.

* HOBBY SHOPPING -----

Aquí podrás encontrar todo, absolutamente todo lo que desees comprar en relación con las consolas. Juegos, periféricos, máquinas... a buenos precios.





STREET FIGHTER II TURBO. Doce de los mejores luchadores mundiales dispuestos a desafiarte. Elige a tu campeón y lucha por poder arrebatarle a Mr. Bison el título. Con nueva turbo-velocidad ajustable y 20 megas de acción. Para 1 ó 2 jugadores.





SUPER MARIO KART. La más divertida carrera de Karts que jamás hayas podido imaginar está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Para 1 ó 2 jugadores.







BUBSY. La estrella que estabas esperando: 16 megas, 5 mundos, 16 niveles y 300 pantallas por nivel, amenizados por 7 bandas sonoras de música, voces digitalizadas, gráficos espectaculares y dibujos animados interactivos. Para 1 ó 2 jugadores.





STARWING. Es el primer juego que incorpora el revolucionario Chip Super FX, con el que conseguirás el doble de rapidez, mayor precisión y la mayor suavidad de movimientos nunca vistos hasta ahora. Una auténtica sensación de realidad.





SUPER SOCCER. Toda la emoción del deporte rey: pases, tiros elevados, faltas, remates de cabeza, regates, autopases... ¡Y en tres dimensiones! Elige equipo y haz todos los cambios que necesites para diseñar tu propia estrategia. Para 1 ó 2 jugadores.





THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE. Pluto ha desaparecido y su amigo Mickey desaparecido y su amigo Mickey está sobre la pista. Deberá buscar a está sobre la pista. Deberá buscar a está sobre la pista. Deberá buscar a está sobre la pista.



esta sourcher su amigo a través del mundo magra co del emperador Pete antes de que sea demasiado tarde. Para 1 ó 2 jugadores.

ALADDIN. Descubre todo un nuevo mundo
de aventuras. Unete a
Aladdin para encontrar
su cita con el destino.
Necesitará algo más que magia
para conseguir que sus deseos se
para conseguir que sus deseos se

LA SUPERIORIDAD ESTA EN NINTENDO. 10 DENIAS

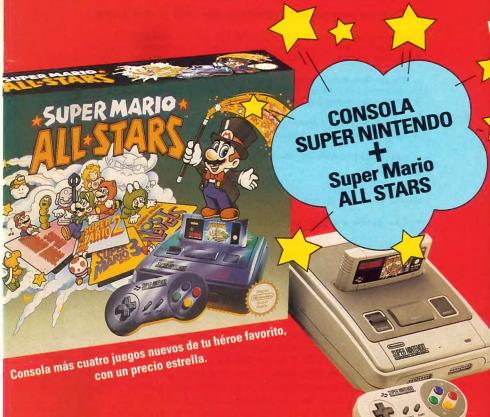
GOOF TROOP. Pete y PJ han sido secuestrados.



sido secuestrados.
Enbárcate con Goofy y Max
y lucha contra los bucaneros
para conseguir llegar a la isla de
Spoonerville y poder liberar a tus
compañeros.
Para 1 ó 2 jugadores.

SON PALABRAS.

Ti ponte



Déjales que hablen. Tú ponte
a los mandos de Super Nintendo.
Ahí es donde vivirás la super
emoción de sus Super 16 Bits.
con todos sus adelantos pensados
y puestos en marcha para tu
diversión. Con los títulos que
llegan más alto en las listas
de éxitos.
Todo en tu mano y al alcance
de tu bolsillo.

de tu bolsillo.
Ahora la Consola Super Nintendo,
con mando de control multifunción,
cable conector TV y adaptador
de corriente (A/C) por sólo 19.990 ptas.
(IVA incluido).

SUPER MALENTIS VS TERM

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A. P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

El Sensor ataca de nuevo. Ya estamos aquí por segunda vez dispuestos a poner las cosas en su sitio. Con vuestra ayuda, claro. Como siempre. Este mes, como véis, lo que parece que os ha gustado más ha sido la noticia de la reaparición de Son Goku en su Dragon Ball Z 2, lo cual no nos extraña lo más mínimo, porque a nosotros nos ha ocurrido exactamente lo mismo. Pero no vamos a desvelaros todo el contenido de esta sección.

Mejor descubrirlo

vosotros mismos.

A lo mejor las opiniones que

aquí encontráis os invitan a

enviarnos las vuestras.

el sensor el sensor el sensor el ser

nsor

MOLA

 Que puedas reservar tu cartucho de Sonic 3.

Desde luego. Con juegos de esta categoría es mejor no arriesgarse a quedarse sin él.

 Que haya lugares en los que se pueden alquilar videojuegos.

No sabemos si las distribuidoras oficiales estarán muy de acuerdo con esto...

· Que haya aumentado esta sección.

Lo mejor de todo es que así vosotros podéis participar más.

· La mascota de Neo Geo.

A nosotros también nos ha parecido simpática, apropiada y original.

Las nuevas consolas de 32 y 64 bits.

Pero seguro que molará más cuando lleguen de una vez a nuestro país, que hasta que no lo veamos con estos ojitos...

 Que estén saliendo juegos de lucha tan buenos como Etrenal Champions y TMHT Tournamente Figthers.

Pues espérate que vienen por ahí unos cuantos títulos que... ¡ya verás, ya!

 La velocidad de Virtua Racing y Star Wing 2.

Como sigan a sí las cosas vamos a tener que perseguir a los cartuchos.

La nueva sección "Tribuna Abierta".

Lo que de verdad molan son vuestras opiniones. ¡Geniales!

QUE EXISTA GOKU

Parece que os habéis puesto de acuerdo este mes para poner por las nubes a este entrañable personaje de la serie Dragon Ball Z. Y la verdad es que el chaval se lo merece. Primero por protagonizar un videojuego para Super Nintendo espectacular -por cierto, echadle un vistazo a la lista de Los Mejores Juegos del 93- y segundo por continuar la saga con un cartucho más fuerte y prometedor que el primero. Enhorabuena, Goku. Por cierto, quienes también van a estar pronto de enhorabuena son los usuarios de Sega, pues ha llegado a nuestros oídos que tan querido personaje va a protagonizar un juego para MegaDrive. ¡Un auténtico bombazo!

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

David Arráez (Alicante). José Luis García Dorado (Madrid). Iván Ruiz Medrano (La Rioja). Un anónimo de Madrid. Ernesto Esteban (Vizcaya) Manuel González Hernández (Madrid). Manuel Masó Gifra (Gerona). Joaquim Freixas (Tarragona). Alberto Fuentes (Madrid). Francisco Manuel (Granada). Francisco y Javier Guirao (Madrid). Juan Benítez (¿Japón?). Roberto Villaverde (Mallorca). Joan Caba (Barcelona). Si queréis participar, envuiad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA



Los packs de Neo Geo. Siguen siendo muy caros.

Espérate a ver las increíbles rebajas que tienen previstas los de SISCOMP.

Las gafas 3-D del juego Jim Power.

¿Has probado a verlo con los nuevos aperitivos 3-D de Matutano?. No, es broma. Sabemos que cuesta un poco verlo, pero si lo consigues, mola bastante.

· Algunas conversiones de recreativas.

¿Te refieres a esas que sabes que es una conversión porque lleva el mismo nombre? Afortunadamente no hay demasiados casos.

Algunos juegos de Mega CD que son iguales que los de Mega Drive.

Tranquilo, que las cosas están cambiando y ahora empiezan a aparecer títulos realmente interesantes.

Los juegos piratas.

Creemos que has cometido un pequeño error y, sin darte cuenta, has puesto este tema en el apartado Ni Fu Ni Fa.
Seguro que sabes perfectamente que el tema de la piratería es un claro ejemplo de No Mola. Pero nada, además.

QUE DRÁCULA NO NOS HAYA HECHO TEMBLAR

Una vez más, habéis coincidido bastante en el tema de la "mediocridad", por llamarlo de alguna forma. Al parecer, el termómetro que le habéis aplicado a las múltiples pero similares versiones de Bram Stoker's Drácula, han indicado en todos los casos



 0° , es decir, ni frio ni calor. Y la verdad es que , efectivamente, se esperaba ago más de estos títulos.

El caso es que no estamos hablando de malos juegos, al contrario, pero cuando un cartucho viene avalado por una licencia tan sonada como ésta, el listón de la exigencia se sitúa -inconscientemente-, mucho más alto de lo normal. Al menos a la misma altura que el de la película de dónde procede, que en este caso era, sin duda, genial.

Drácula es, en general, un título entretenido que se deja jugar bastante bien. Pero, sin duda, a todos nos hubiera gustado temblar de emoción.

NO MOLA



Los juegos cortos y facilones.

Hombre, los más pequeños y los que no son unos auténticos profesionales del videojuego, también tienen derecho ¿no?

Que no haya passwords para Jurassic Park de Super Nintendo.

Y tú que lo digas: es un juego realmente "marathoniano".

· Que la N.E.S. haya caido en el olvido.

Desde luego no se hacen tantos juegos como antes, pero está claro que sigue siendo una buena consola que proporciona diversión a un montón de gente. Lo que pasa es que los tiempos cambian.

· ¡Que se te raye un compac de Mega CD!

Comprendemos tu dolor y te acompañamos en el sentimiento.

Que no llegue Dragon Ball para Mega Drive, ni Ranma 1/2 para Mega CD.

Nunca digas Nunca Jamás.

Que no salga el Tetris para Super Nintendo.

Haberlo, haylo, pero anda allá por tierras niponas. Quizás algún día...

Que la mayoría de los juegos de rol que llegan a España no estén traducidos al castellano.

Don't worry, baby. Role Playing Games are a goog chance for improving your english. O al menos éso deben pensar algunos...

QUE SÓLO HAYA PODIDO HABER SEIS GANADORES EN EL CONCURSO DE NEO GEO

La verdad es que todos nos hemos quedado un poco apenados con el tema de la mascota de Neo Geo, pero tenéis que comprender que este concurso era un poco "más serio" que otros que hemos organizado, en los que, además de la calidad del dibujo, teníamos en cuenta la edad del autor. Aquí Siscomp ha tenido que elegir a los personajes que creía representaban mejor a su consola, y pensad lo difícil que se lo pusistéis, que incluso decidió regalar tres Neo Geo más de las previstas. En cualquier caso, efectivamente, nos hubiera gustado que todos los participantes hubiérais recibido una consola. Pero milagros, de momento, no sabemos hacer.





«METAL COMBAT»: RAYO LÁSER PARA EL "SCOPE"

7a podéis poner a punto vuestro **Super Scope** ante el nuevo lanzamiento de Nintendo España para el periférico más conmbativo de esta compañía. En «Metal Combat» te enfrentarás con increíbles monstruos cibernéticos que se mueven constantemente a lo largo y ancho de múltiples fases. Cara a cara.

Las armas irán variando en virtud del tipo de items que puedas atrapar durante el intercambio de disparos. Y toma tus precauciones, porque éstos son de tal potencia que hasta la pantalla, con unos maravillosos gráficos al estilo «Mech Warriors», vibra con las explosiones.

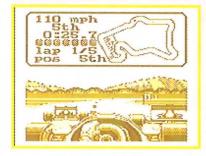
Con varios niveles de dificultad, «Metal Combat» se convertirá muy pronto en el mejor juego para Scope de la era SNES. Por cierto, estará en la calle hacia el mes de Mayo, vía Nintendo España.

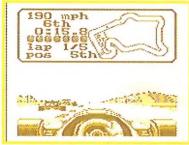


EL MAESTRO VELOCIDAD LLEGA A **GAME BOY**

partir de ahora deberéis poneros casco para jugar con vuestra Game Boy. No, no se trata de ninguna nueva norma de tráfico, sino de la aparición para la portátil de Nintendo del simulador más logrado de Fórmula Uno: «Nigel Mansell's World Championship». Auténtica cara de velocidad se os pondrá al conducir un monoplaza idéntico al utilizado en las competiciones oficiales de la FOCA.

El cartucho, con una definición como pocas veces se ha visto en la pequeña pantalla y una velocidad increíble, será distribuido en nuestro país por Nintendo España más o menos en mayo.





VIC TOKAI AHOGA EL ABURRIM

a empresa norteamericana Vic Tokai está dispuesta a sacar a flote todas las emociones consoleras con «S.O.S.», un original cartucho para Super Nintendo, en el que tendréis que asumir el papel de uno de los oficiales o de los pasajeros de un barco que se va a pique. Para dar más espectacularidad al juego, los programadores han aprovechado la técnica del Modo 7 en la simulación del vuelco del barco. Con sólo sesenta minutos por delante, tendréis que salvar la vida del resto de los pasajeros y abriros camino a través de los compartimientos inundados, como si de una gran producción de Hollywood se tratara.

Por otra parte, Vic Tokai se estrena en Game Gear con «Scratch Golf», un juego de golf para uno o dos jugadores, que os proporcionará todas las emociones que vive un Severiano Ballesteros cualquiera (salvando las distancias, claro está).

De menor a mayor, siguiendo con la familia Sega, pasamos a hablar de

«Columns III» para Mega Drive. La tercera parte de este clásico de la adicción viene cargadita de diversión, y con la compatibilidad con el nuevo periférico de Sega, el Team Player, por bandera. Tampoco hav que perder de vista su gran variedad de opciones: seis modos de juego y todas las combinaciones posibles entre ¡cinco jugadores!

Por último y como gran sorpresa, Vic Tokai ha decidido marcarse una interesante incursión en el Mega CD con «Mansion of Hidden Souls», una inquietante aventura de espíritus en la que tendréis que rescatar a la chica de vuestros sueños de un ingenioso encantamiento. Un compacto que presenta las voces digitalizadas de seis actores profesionales, realizado en perspectiva frontal y que para más inri es compatible con el ratón de Sega.







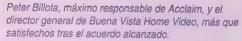


ACCLAIM Y BUENA VISTA APUESTAN POR EL FUTURO

cclaim se establece en España gracias a un acuerdo con Buena Vista Home Video. La filial de Walt Disney será la encargada de distribuir los productos de la compañía norteamericana en nuestro país. El acuerdo se formalizó en una rueda de prensa celebrada el día 11 de febrero en Madrid, en la que se informó



de las futuras relaciones entre ambas compañías. Peter Billota y Larry Sparks, importantes directivos de Acclaim, aprovecharon la ocasión para hacer la presentación de algunos títulos tan sonoros e importantes como «Ryan Giggs Champions», un impresionate juego de fútbol para Super Nintendo, «Bart And The Beanstalk» (Game Boy), «Terminator 2: The Arcade Game» (Super Nintendo) o «Mortal Kombat» y «WWF Rage in Cage» (Mega CD).













Carlos Sainz y Nintendo

CAMPEONES DEL MUNDO

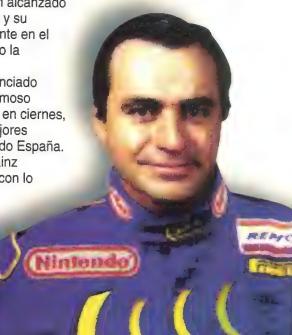
I pasado martes 15 de febrero Nintendo presentó oficialmente a su nuevo fichaje: nada menos que el bi-campeón mundial de Rallyes Carlos Sainz. En rueda de prensa celebrada en el Hotel Intercontinental, Andrew Bagney, máximo responsable de Nintendo España, y el propio Sainz, anunciaron el acuerdo de colaboración alcanzado por ambos. Según el mismo, nuestro campeonísimo y su copiloto, Luis Moya, lucirán en el mono, y posiblemente en el casco, el logo de la compañía nipona, sustituyendo la publicidad de su anterior patrocinador Banesto.

Pero las cosas no se guedan ahí. Tambión fuo apunciado.

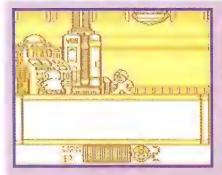
Pero las cosas no se quedan ahí. También fue anunciado que Nintendo iba a contar con la participación del famoso piloto madrileño en una campaña publicitaria, aún en ciernes, que relacionará la cara del famoso piloto con los mejores cartuchos que en estos momentos distribuye Nintendo España.

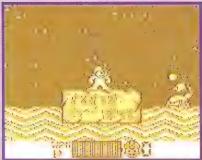
Por si fuera poco, además, el nombre de Carlos Sainz aparecerá muy pronto en las pantallas de un juego, con lo que nuestro famoso campeón se convertirá en el primer deportista español que fiche por una compañía de videojuegos para consola.

Carlos Sainz se mostró en todo momento feliz con el apoyo que Nintendo va a comenzar a darle a partir del Rallye de Portugal. Su cara, junto a Mario, lo dice todo, ¿verdad?



En Pantalla





No hay cuarto malo

ientras en España sólo hemos podido disfrutar hasta ahora de las dos primeras partes de esta legendaria serie de Capcom, en los U.S.A. ya ha salido al mercado la cuarta entrega de las trepidantes aventuras del héroe de metal en Game Boy. Nuevamente veremos en acción a algunos de los más famosos robots de la serie: Toad Man, Bright Man, Pharaoh Man, Ring Man, Crystal Man, Napalm Man, Star Man y Charge Man. Tampoco faltarán a la cita con vuestra portátil Rush, el perro de compañía de Mega Man; Flip Top, su maleta cibernética; o Beat, el pájaro robótico. Por supuesto, además de esos compañeros, Mega Man contará con infalibles armas como su Ovillo Supersónico o su Chorro Supersónico, que le ayudarán en su arriesgada misión.

LA EVOLUCIÓN CONTINÚA

que más de una vez habéis pensado lo bueno que sería introduciros materialmente en las aventuras de vuestros videojuegos preferidos? Pues con Activator para Mega Drive y Mega CD no podréis viajar al interior de los juegos, pero sí activar con vuestros movimientos los de vuestros personajes.

El pad o mando de control en cuestión tiene **forma de octógono**, su parte interior está hueca y posee sensores de infrarojos en cada uno de sus ocho lados. La **lectura de infrarojos** se hace a dos alturas, diferenciando así movimientos realizados con las piernas de los efectuados con los brazos.

Este revolucionario periférico será comercializado en nuestro país por Sega España y responde perfectamente a cualquier tipo de juego con el que lo utilizemos.



¡ATENTOS A LA LOTERÍA!

ueremos recordaros que el próximo día 4 de Marzo se celebrará el sorteo de la lotería de Hobby Consolas, con la que podréis conseguir valiosos y divertidos

regalos. Atentos porque la **lista de números premiados** saldrá publicada en nuestro próximo número. ¡Hasta entonces!.

A TODO MARSHAL

Por JC Kid & Marshal M. Rosenthal.

e dican pol aqui que estas deseando conocer las novedades conscieras USA.
Pues Capcom nos na vuello a sorprender con una recreativa de rol: D & D Tower of Doom: Se ha infroducido en ella la técnica del Q-Sound, que produce un sonido envolvente y absolutamente malista.

Por ova parte, la firma japnesa también va a establecer un sistema de clasificación de los juegos de acuerdo con su contenido. En relación con este tema, digamos que la división educativa de Electronic Arts, EA Kids, ha lanzado en Estados Unidos una guía para padres ("Guidelines for Parents"), en la que se onerra a los papis sobre cómo deben elegir los videojuegos más adecuados para sus hijos. (Villago dicen que si la mamá l'ora.

Volviendo a los juegos de rol, os conviene saber que la empresa TSR ha lanzado un compacto l'amado «AD&D First Quest CD». En «I se explican todos los secretos de ese género, en medio de una atractiva banda sonora.

Una vez más, tenemos que hablar del aluviori de ciónicos de «Star Trek» que Spectrum Holobyte nos tiene preparado. «Babylon 5» es otra aventura especial basada en una nueva sene televisiva estadounidense. Por su parte. Playmates Toys se va a estrenar en el mercado consolero con «Star Trek: Deep Space 9» para Super Nimendo, lanzamiento que se completará con una cueva gama de juguetes de esta companía.

Otra empresa que está pegando muy, pero que muy fuerte, es Acclaim, especialmente con su «NBA Jam» para Mega Drive y Super Nintendo Para promocionarlo, la firma norteamericana ha patrocinado al "1994 NBA All-Star Jam Session presented by Fleer", un gran aconfecimiento beloncestístico de cuatro dias, que tuvo lugar entre el 10 y el 13 de febrero en Minnespolis. Además, curante el fin de semana que comienza el 4 de marzo, tendrá lugar un concurso de jugones de este cartucho con jugosos premios para los ganadores, coincidiendo con la salida al mercado en esa fecha de este sensocional juego beloncestístico.

Por último, no podemos despedimos sin enseñaros una muestra de la rueva colección de tarletas de visita de

Fleer, relacionada con la serie X-Men. ¡Que pasada de turjettas! Marshal y yo yo homos encargado unas cuantas...



MAXIMA ACCION. MAS DE 30 HORAS DE JUEGO CON SOLO 4 PILAS.

MAXIMA DIVERSION. POR SU INIQUALABLE CATALOGO DE TITULOS.



MAXIMA JUGABILIDAD. EN EL MINIMO ESPACIO, QUE ES DE LO QUE SE TRATA. AHORA ES EL MOMENTO.

LLEVATE TU GAMEBOY, 44 PILAS, POR SOLO (IVA INCLUIDO) *P.V.P. RECOMENDADO

GAMEBOY



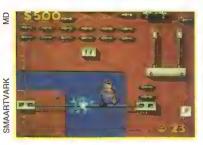
Nintendo España, S. A. P° de la Castellana, 39. 28046 MADRID

En-Panialla

95 GG







CODEMASTERS: LA ORIGINALIDAD AL PODER

i hay una compañía que se caracterice por hacer juegos tremendamente adictivos sin contener un ápice de violencia, ésa es sin duda Codemasters. Gracias a lanzamientos como «Micromachines» o «Fantastic Dizzy», la firma británica nos ha tenido literalmente pegados a nuestras consolas en los últimos meses, y sus actuales proyectos están llamados a seguir en esa línea. Como plato fuerte del menú, pronto veremos en Mega Drive. Master System y Game Gear la «Excellent Dizzy Collection», una recopilación de los tres juegos que tienen como protagonista al huevo aventurero, y que representan tres géneros distintos: acción, inteligencia y aventura.

Pero si lo que buscáis es un juego original y alocado de tenis, no hay duda de que «Tennis All Stars» para Mega Drive va a ser vuestro cartucho. Entre las opciones que ofrece este fascinante juego, se incluye el "Crazy Tennis", donde cualquier

parecido con el tenis real es pura coincidencia.

Un juego con un título tan enrevesado como su contenido es «Smaartvark» para Mega Drive. Su protagonista, Smart, es un técnico de televisión que un buen (o un mal) día se cuela en uno de esos aparatos, dando pie a una de las más alocadas aventuras que se recuerdan en las consolas.

Para alucinar en colores con la Mega Drive, va a salir pronto al mercado «Pysco Pinball». Su programador, Andrew Graham, ha querido mejorar las características de clásicos como «Pinball Dreams» y «Pinball Fantasy», para lo cual ha incluido un total de 6 mesas distintas. Cada una de ellas tendrá un juego complementario, que dará ese toque de variedad necesario en un cartucho como éste.

Y vamos con una interesante conversión, la de «Dropzone» para Master System y Game Gear. Ambientado en el futuro, este cartucho os hará correr a toda velocidad por una serie de paisajes lunares, mientras

escoltáis a vuestros hombres hacia unos lugares señalados.

Por último, tenemos el gustazo de anunciaros la llegada a **Game Gear** de «**CJ - Elephant**», un simpático proboscídeo que tiene como misión viajar de Europa a Africa de plataforma en plataforma para tratar de escapar del zoo de Londres y conseguir la libertad... Para colmo de diversión, podréis correr "trompa a trompa" contra otro consolero.

¡Que los disfrutéis!



LOS VIKINGOS DE NINTENDO LLEGAN A ESPAÑA



uy pronto
disfrutaremos de la
versión para los
16 bits de Nintendo de
las aventuras de Olaf,
Baleog y Erik en «Lost
Vikings», un cartucho en
el que tras escapar de un
secuestro extraterrestre,
nuestros tres intrépidos

vikingos tendrán que encontrar el camino a su aldea a través de distintas épocas históricas. El viaje será largo y para realizarlo se ha concebido un brillante cartucho de estrategia con cierto toque plataformero.

Permitirá dos jugadores, y será Nintendo España la que lo distribuya en nuestro país allá por el mes de mayo.

LA MÁQUINA DEFINITIVA... DE SEGA

s la última pasada de Sega y se llama, precisamente, Sega Multi-Mega. Se trata de un sistema que condensa tres posibilidades de uso. Sirve para los cartuchos de 16 bits, para los juegos de Mega CD y, encima, funciona como·lector portátil de CD's. Para que os hagáis una idea, su tamaño es semejante al de un radio cassette de coche. Por supuesto, funciona conectado a la red o por pilas y tiene entrada para dos pads.

En principio, se calcula que su precio rondará las 70.000 pesetas. Aunque, como no saldrá a la venta hasta el próximo otoño, tenéis tiempo de sobra para ahorrar.

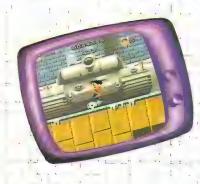








N MAGO DEL BALON













Pantana

Bajan los precios de Neo Geo







na de las noticias más esperadas por todos los usuarios de consola se ha confirmado por fin: ¡bajan los precios de Neo Geo! Pero no penséis que es una bajada simbólica. SISCOMP, que es el distribuidor para España de Neo Geo, ha puesto toda la carne en el asador presentando una lista de precios que alucinará a los fanáticos de esta espectacular consola.

A partir de va podremos encontrar juegos desde 11.990 pts como «Blue's Journey» y muchos más a menos de 20.000 pts. Títulos como «Ghost Pilots», «Alpha Mission II», «NAM 1975» o «King of The Monster» se han quedado con precios similares a los de cualquier otra consola.

Claro que los grandes títulos de lucha también han experimetado un importante rebaja: «World Heroes» 27.990

«Blues Journey » es uno de los juegos que más va a notar el descenso de precios. Junto a él, Cyberlip y Ghost Pilot se convertirán en los nuevos éxitos de SNK.



pts, «Art of Figthing» 24.490, y«Fatal Fury 2» que se queda en 32.990 pts.

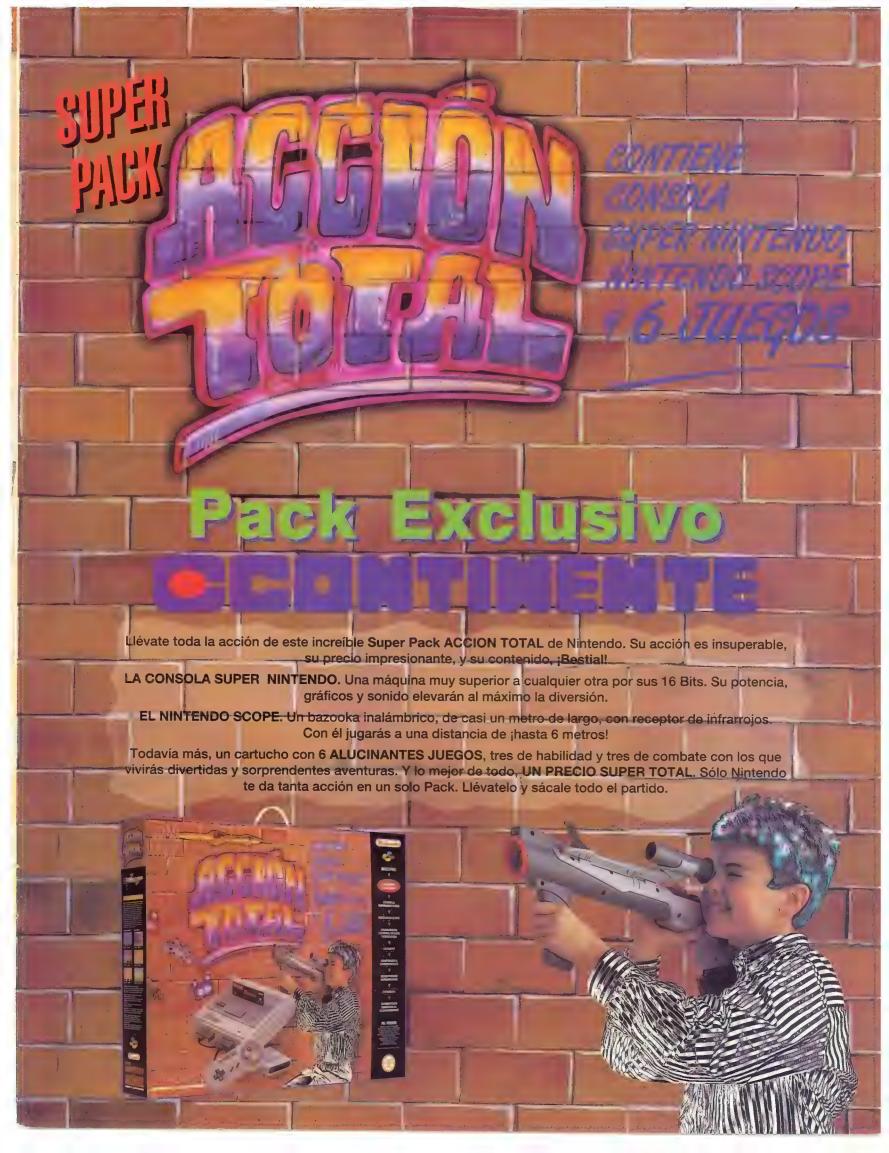
Por cierto, que el precio de la máquina (54.990) y el de los

períféricos también ha quedado bastante asequible, con lo que ya no tenéis escusa para haceros con uno de estos monstruos.

Pero la cosa no queha ahí. SISCOMP prepara para los próximos meses lanzamientos tan espectaculares como «Spinmaster», el divertido juego de aventuras que acaba de salir en recreativas, «Art of Figthing 2», con una pinta absolutamente increíble, y «Top Hunter», otro juego de aventuras del que se dicen maravillas.

Para concluir de un modo más espectacular todavía os comunicamos otra noticia bomba. Este verano tendremos en nuestras manos el esperadísimo CD Rom de Neo Geo, un lujo de máquina que revolucionará el mundo de los juegos con compactos alucinantes y precios ¿más bajos? Pronto, más noticias de Neo Geo.



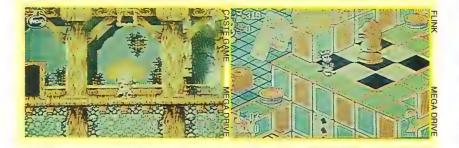


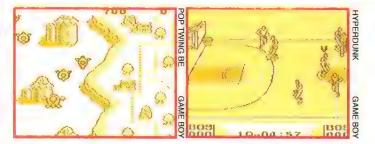
En Pantalla

PSYGNOSIS ASALTA LA FORTALEZA SEGA

on vistas al próximo verano, Psygnosis tiene preparadas dos interesantes sorpresas para todos los usuarios de Mega Drive. Una de ellas es «The Castle Game», una frenética aventura en la que deberéis recoger numerosos objetos, manteneros a salvo de una plaga de indeseables y conseguir llegar hasta el final de cada nivel vivitos y coleando. Vuestros enemigos aparecerán en forma de naipes con muy mala leche, aviones impertinentes y una serie de canallas. Cualquier golpe que os deis contra ellos, reducirá vuestro nivel de energía. Y por si todo ello fuera poco, tendréis un límite de tiempo para completar cada fase.

A un nivel parecido de calidad se sitúa «Flink», también para Mega Drive. En él, y asumiendo el papel de caballeros medievales, vagaréis por diversos escenarios que van desde un bosque a un castillo, pasando incluso por una fase acuática. Los impresionantes decorados no sólo servirán de adorno, sino que podréis interactuar con ellos. Explorar, recoger pócimas y visitar territorios será sólo una parte de un juego que promete horas de diversión.





KONAMI INVADE LA GALAXIA GAME BOY

os lanzamientos de Konami para Game Boy siempre son una buena noticia, y si además van presididos por un gigante de los matamarcianos como «Pop 'N Twin Bee», tanto mejor. Así que ya os podéis ir preparando para subir a bordo de las abejas espaciales, que habrá un montón de engendros que aniquilar en la pantalla de vuestra portátil.

Además de ese pedazo de cartucho, Konami va a lanzar próximamente «Hyper Dunk» y «Konami Golf» para Game Boy. El primero es un juego de baloncesto sin grandes pretensiones, con la diversión como lema. Las interrupciones apenas existen y en su lugar aparecerán mates inverosímiles y una acción sin límites. Por su parte, «Konami Golf» ofrece hasta 36 hoyos en sus diferentes campos y torneos. Con un alto grado de emoción y realismo, os permitirá emular a los Ballesteros y compañía sin despegaros de vuestra consola.

Así pues, manteneos atentos, que llega una nueva avalancha de Konami y eso no es como para quedarse cruzado de brazos...

ELECTRO BRAIN: OTRO MODO DE HACER DEPORTE





na nueva manera de jugar al **fútbol en**Super Nintendo, el modo 7, llega de la
mano de Electro Brain y su próximo
lanzamiento, «World Soccer», que en su versión
estadounidense tiene como estrella principal al
excéntrico portero Tony Meola. En el cartucho
europeo, podremos ver sensacionales
cabezazos, espectaculares "bicicletas" a lo Pelé y
entradas a ras de suelo, reproducidas con un
realismo de espanto. A eso hay que añadirle tres
velocidades de juego, la posibilidad de dirigir a
nuestro propio conjunto, más de 64 equipos,
competiciones en dos modalidades distintas...

Para que nadie pierda la forma, también llegará a la Super «Boxing Legends of the Ring», tras su demoledor paso por Mega Drive. Cada boxeador tendrá su propio estilo, 7 devastadores golpes y 3 irresistibles súper puñetazos. Además, podréis competir en tres modalidades: exhibición, carrera profesional y torneo. Y si os cansáis de boxear con las figuras de este deporte, podréis crear vuestros propios boxeadores.







Sengoku

BIG IN

Este mes, los cuatro juegos que os proponemos, y que ya son éxito en Japón, rebosan diversión y genialidad

Sengoku

Sengoku», el conocido juego de SNK, llega a Mega CD de la mano de un arcade en el que, de nuevo, las Fuerzas del Bien se enfrentan al Poder de la Oscuridad. Une de les alicientes del cantucho será que sus protagonistas, Cloude Yamamoto y Jack Stone, podrán transformarse en uno de los tres "guerreros perdides" (samural, ninjo o petro ninja) por poco tiempo. Así, aprovecharan diversas técnicas de combate y emplearán un variado repartorio de magias. El exquisite sonido se ha hecha acompañar de una correcta calidad gráfica para crear un juego entretenido a pesar de estar concebido para un solo jugados.

Fireemblem

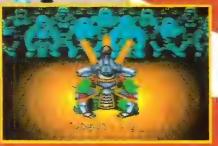
Si hay algun país en este planeta que se pueda considerar incondicional de los juegos de rol este es Japón. Personajes de leyenda, magos, guarreros, bellas damas o monstruos con forma de dragón comparten protagonismo en películas de dibujos animados y videojuegos. En Firmemblam- se combinan perfectamente la estrategia con el rol. La acción transcurre en un lejano reino donde piratas y bandidos intentan hacersa con el poder, Mediante los movimientos de los más de veinte personajes y sus ejercitos tendrás que frenantos. Un cartucho que hará las delicias de todos acuellos que les guste vivir una oventura tiena de tentasia.





Fireemblem

ر الديندا الله المالية







PLAMEII

守備: 7 疾防: 3



JAPAN.

Mega Man X

los miréis por donde los miréis. Cuatro programas que harán las delicias de los aficionados a las aventuras repletas de fantasía.



Mega Man X

Nos comenta auestro amigo
Nikilo que uno de los personajes
más tamosos de la ocho bit de
Nintendo ha hecho su presentacion
estelar para Super Nintendo/Famicon
en el país del "aloz", donde siempre ha
contado con innumerables fans. Aumque se
ha hecho esperar -ocho versiones para
Nintendo y tros para Game Bey- este super
robot, que posee la capacidad de tomár
decisiones propias, llega con unos gráficos
executantes, buerra jugabilidad y ocho largas
lases en las carales habrás de vértelas con
enemigos bastante difíciles de eliminar.



Magical Hat

divertido cartucho.

Los juegos de plataformas aon los meyores bazas para todas las consolas y así lo demuestra «lingical Hat» para los 15 bits de Sega. Se trata de una genuina "chinekada" rebosante de simpatía y genialidad, con unos protagonistas y una banda sonora que parecen sacados de una serie de televisión. Complajas plataformas, estinges que premian con valiosos objetos, originales fases de bonus y simpáticos enemigos con muy malas pulgas son algunos de los elementos que componen este



Magical Hat

6-000000







Winter CES Un Gran Regalo de Reyes

La última edición de la feria norteamericana de videojuegos, el Winter CES de Las Vegas, ofreció un par de curiasas coincidencias. Por una parte, se celebró del 6 al 9 de enero, es decir, su inauguración tuva lugar el día de la festividad de los Reyes Magos. Par atra, tuvo como sede la capital mundial del juego. Y la verdad es que no pudieron escager mejor lugar y fecha para realizar la primera feria del videojuego de 1994. Alli pudimas admirar las proyectos de las grandes fábricas de sueños del mundo de las consolas. Pero como nos gusta compartir nuestras emociones, aqui tenéis lo más otractivo y espectacular de todo lo que pudimos ver en los abanatados posillos de la feria.

por Marshal M. Roshental y José Carlos Romero



ABSOLUTE



Third World War



Goofy's Hysterical History Tour

Los primeros frutos de la unión entre Absolute y Extreme Entertainment serán «Riddick Bowe Boxing», simulador de boxeo para SN, GB y GG, «Choplifter

LOS EXTREMOS SE TOCAN



Battle Fantasy



Home Improvement

III», un helicóptero de combate para SN y GG, «Third World War» (simulador de guerra) y «Battle Fantasy»



Riddick Bowe Boxing



Rise of the robots

(mezcla de lucha y juego de rol) ambos para Mega CD. Ya en solitario, Absolute va a lanzar «**Star Trek: The**



Super Solitaire

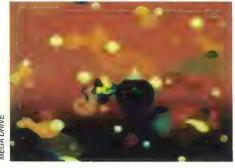


Choplifter III

Next Generation» para Nes y GB, «Rocky and Bullwinkle» para MD, «Super Battletank 2» para Mega CD, «Goofy's Hysterical Tour» para MD, «Turn 'N Burn: No Fly Zone» para SN y «Home Improvement» para SN.

ACCLAIM

Siguen Los Castañazos



Bart's Nightmare

Acclaim sigue repartiendo castañazos a diestro y siniestro con «Terminator 2: The Movie» para MD. En esa misma consola veréis «Super High Impact» y «Bart's Nightmare».

A vuestras portátiles llegarán «Spiderman 3 - The Invasion of the Spider Slayers» e «Itchy and Scratchy» para GG y GB. Finalmente, en GB podréis disfrutar con «Itchy and Scratchy: Teed Off», un minigolf, y «Rage in the Cage», lucha libre americana.

ASG

Los 40 Principales

Y que nadie se crea que estamos haciendo publicidad gratuita. Nos estamos refiriendo al Video Juke Box VJ-S, con el que podréis memorizar y jugar a distintos juegos de Mega Drive y Mega CD en cualquier lugar. Esta unidad se conecta a la consola y puede unirse a otras del mismo tipo para formar una cadena de "máquinas tocajuegos".



AT&T

DIGAMELO CON DIVERSION

La conocida compañía de telecomunicaciones prepara el lanzamiento de un original modem que os permitirá conectar dos consolas Mega Drive, se encuentren a la distancia que se encuentren, para jugar a cualquier cartucho que, naturalmente, tenga opción para dos jugadores. De este modo, podréis disfrutar junto a vuestro mejor amigo de los cartuchos más apasionantes, cada uno desde vuestra propia casa.

El artilugio recibirá el nombre de **Edge**, y pronto irá complementado por las Edgecards, que os permitirán personalizar y cambiar los parámetros del juego a vuestro gusto.

ACCOLADE

Bubsy Ruge de Nuevo

MEGA DRIVE

Barkley: Shut Up and Jam!





Brett Hull Hockey



nista.

Nintendo os dará una oportunidad de conocer un poco mejor el mundo del béisbol. En esa misma línea deportiva marcada por la nueva división Sports Accolade, la empresa norteamericana sacará «Brett Hull Hockey» para Super Nintendo y Mega Drive, con el hockey sobre hielo como protago-

Para los aficionados al baloncesto, se prepara una interesante novedad con «Barkley: Shut Up and Jam» para Mega Drive, un simulador de la modalidad callejera de este deporte.

Bubsy the Bobcat 2



Una de las grandes noticias de la feria fue el regreso de «Bubsy the Bobcat» a Super Nintendo y Mega Drive. En su nueva aventura, el endiablado minino tendrá que escapar de las

«Speed Racer» también saldrá para esas dos consolas. En Super Nintendo llevará el subtítulo de "My Most Dangerous Adventures" y os trasladará a una frenética carrera por todo el mundo. En Mega Drive saldrá con el subtítulo de "The Challenge of Racer X" y os pondrá al volante del Mach 5 con un arsenal a vuestra disposición.

garras de un granuja.

«Hardball III» para Super

CORE

GARROTAZO Y TENTETIESO



Bubba 'N Stix

Un majadero y su fiel estaca son los originales protagonistas de «Bubba 'N Stix» para Mega Drive y Mega CD. Por otro lado, en «AH-3 Thunderstrike» para Mega CD, pilotaréis un tanque portátil y tendréis que luchar contra un sinfín de guerreros cibernéticos. En esa misma

consola, emprenderéis otro viaje a la galaxia con «Soul Star» y sus 40 misiones ambientadas en 6 planetas. Para Mega Drive, «Skeleton Krew» está protagonizado por un equipo de mercenarios que luchan a brazo partido en un escenario al más puro estilo Smash TV.



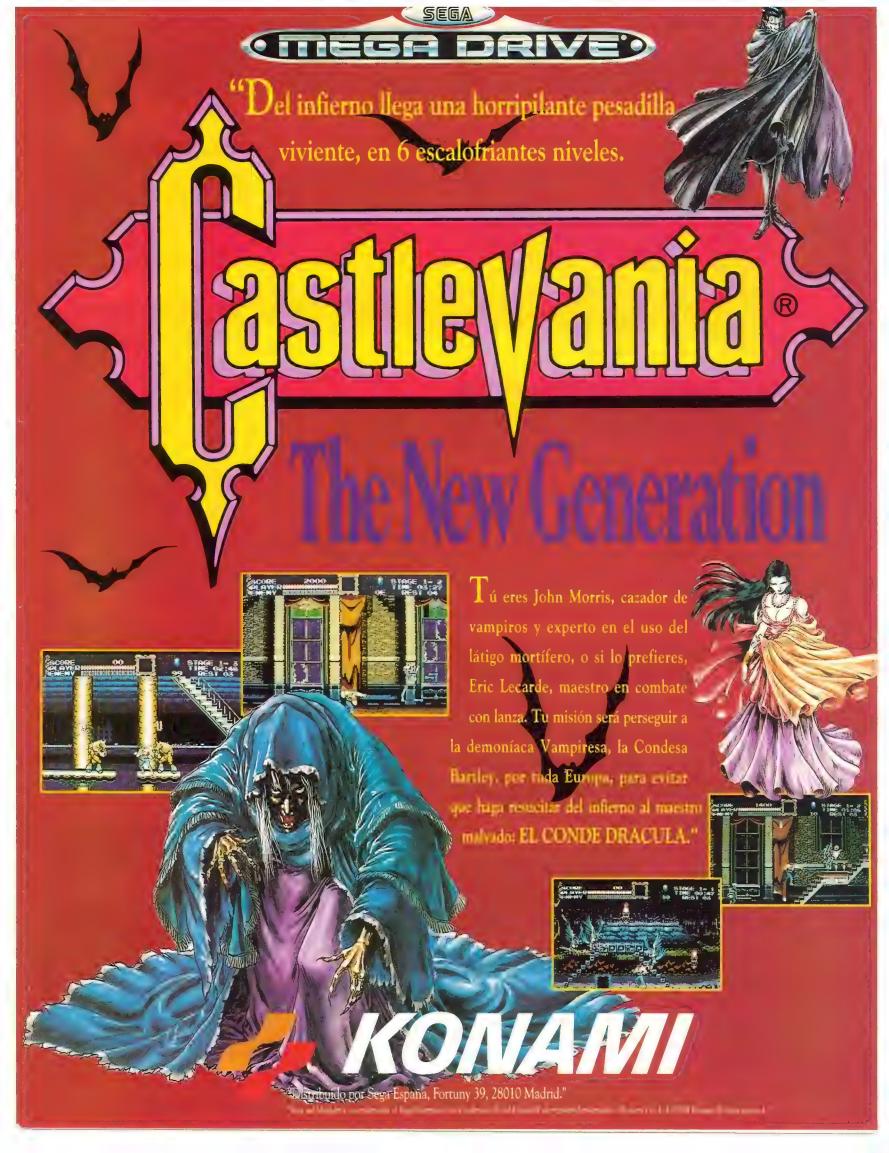
Skeleton Krew

DATA EAST

IVIVA EL ALBOROTO!



Bulla, jaleo, alboroto y todo lo que se os ocurra son los grandes protagonistas de las dos últimas producciones de Data East. En alta mar, tendréis un abordaje en toda regla con «**High** Seas Havoc» para Mega Drive. Y además, los 16 bits de Sega se verán asaltados en tierra firme por "Dashin' Desperadoes», un divertido tiroteo en el Lejano Oeste.



DTMC

CARCAJADAS INIMAGINABLES

¿Queréis un poco de humor en vuestra Super Nintendo? Pues insertad el cartucho de «Lester the Unlikely» y sabréis lo que es bueno. Este héroe por acciden-



Lester the Unlikely

te tendrá que superar su propia mieditis y los obstáculos de la aventura para poder llegar hasta el final.

FCI

Tres Letras y Un Solo Objetivo

Ese objetivo no es otro que divertir a todos los consoleros. Los usuarios de Mega CD podrán disfrutar de «Eye of the Beholder», una conversión del clásico de rol de los ordenadores. Además, los

que tengan una Super Nintendo, una Mega Drive o una Game Boy podrán medir la precisión de sus "cascanueces" y demás llaves de lucha americana con «Sting and the World Champion Wrestling».

INTERPLAY

LA SEXTA MARCHA

La sexta marcha de la caja de cambios y de la música más frenética se dan cita en «Rock N Roll Racing» para SN. Además, los programadores de Interplay no han dejado de lado su maravillosa técnica de "claymation" (animación de figuras de plastilina), y la han aplicado a conciencia en «Claymates» para SN. Un cambio total de tercio vendrá de la mano de «Lord of the Rings» para SN, un cartucho de rol puro. Por último, «Robocop vs. Terminator» para SN os hará reventar de di-



CLaymates



Rock'n Roll Racing

versión en medio de un sanguinario combate cibernético.

ELECTRONIC ARTS

ELARTE DE HACER DEPORTE

Todos sabemos cómo se las gastan en EA a la hora de programar cartuchos deportivos. No se conforman con cualquier cosa normal y corriente, y van y realizan juegos como «John Madden Football '94» para Mega Drive y Super Nintendo, patrocinado por la propia National Football League y dotado de una calidad técnica impresionante.

EA Sports también aprovechó la feria para presentar al público norteamericano «EA Sports Soccer», la versión yanqui del sensacional cartucho de fútbol para Mega Drive, que ya ha hecho furor en Europa, y que va a tratar de aprovechar el empuje que el fútbol va a sufrir por esas tierras con el Mundial 94.

Otras maravillas deportivas son «Mutant League Hockey» para Mega Drive (mezcla de arcade y simulador), «NBA Showdown '94» para Mega Drive (baloncesto al más alto nivel) y «Shaquille O'Neal» para Super Nintendo y Mega Drive, con la gran promesa hecha realidad de la NBA como protagonista indiscutible.



Bill Walsh College Football



NBA Showdown 94



John Madden 94



Mutant League Hockey

HEARTBEAT

Apto Para Cardiacos

Atentos a este nuevo periférico: Heartbeat. Va provisto de pads de control y un sensor óptico, para, una vez conectado a un equipo de gimnasia, reproducir vuestros ejercicios en la pantalla. Los primeros cartuchos compatibles con él serán «NHLPA Hockey» y «Outworld 2375 AD» Luego vendrán otros.





TODO UN PELOTAZO!



SUPER NINTENDO



GAME GEAR

A«laim

MIDWAY.

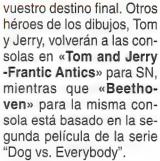
MIAN LANC The NBA and NBA Team insidemarks used harmin are used under Journe From Insidemarks used harmin are used under Journe From Insidemarks used harmin are the content of NBA Properties, inc. and the respective Member Traines and may not be eproduced in whole or in part without the written content of NBA Properties, inc. and the respective Member Traines and may not be eproduced in whole or in part without the written content of NBA Properties, inc. All options respective Member Traines and may not be eproduced in Work or in part without the written content of NBA Properties, inc. All options respective Member Traines and other r

HI-TECK EXPRESIONS

FANTASIAS ANIMADAS

Los consoleros más "peques" podrán pasarlo bomba con "Mickey's Ultimate Challenge" para SN, MD, GB y GG. En este animado cartucho, deberéis resolver cinco problemas de inteligen

mas de inteligencia antes de alcanzar



Seguimos sin encontrarla, y ahora tendremos una nueva oportunidad en «Carmen Sandiego»

para SN. «Barbie Super Model» para MD está dirigido a un público "sensiblero", capaz de llorar a moco tendido con la aventura de la modelo mientras acude a su cita amorosa con Ken.



Apuesta Por Los 8 Bits

Las viejas consolas nunca mueren, o eso al menos parecen pensar los programadores de Hudson Soft con su proyecto de «Disney's Beauty and the Beast» para N.E.S. En este juego, tendréis que resolver una serie de problemas de inteligencia para seguir el argumento de la película y salvar a la Bestia de la maldición que la posee.

JVC Con Sombrero y A Lo Loco



Indiana entra por la puerta grande del Mega CD con «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», con una nueva técnica de sonido llamada MUSE que va a revolucionar el género de aventuras. También debemos destacar la salida al mercado norteamericano de «Super Empire Strikes Back» para SN.

KANEKO

PLATAFORMAS EN BLANCO Y NEGRO

«Fido Dido», la pintoresca mascota de Seven Up, está a punto de aterrizar por fin en Mega Drive, con la originalidad y el ingenio por bandera, en un excelente cartucho de plataformas.

Y si de mascotas estamos hablando, no podemos olvidarnos de Chester Cheetah, que va a volver a Super Nintendo y Mega Drive con su nueva aven-



Fido Dido

tura «Wild Wild Quest», un cartucho de 12 niveles repleto de desternillantes enemigos.

PLAYMATES

UN ESTRENO ESPECTACULAR

Para entrar con buen pie en el mundo de las consolas, los creadores de los muñecos de Star Trek se presentan en Super Nintendo con «Deep Space Nine: Beyond the Final Frontier», la última aventura de los personajes de esta famosísima odisea espacial. Otra grata sorpresa será «Exo Squad», donde una serie de comandos galácticos medirá sus fuerzas contra una legión de canallas.

PSYGNOSYS

CORRE, CORRE, QUE TE PILLO

La velocidad, la simpatía de todos sus protagonistas y la abundancia de plataformas son las características dominan-



Wiz'n Liz

tes de «Puggsy» y «Wiz 'N Liz». El primero, tras su paso por Mega Drive, piensa hacer su estreno de gala en Mega CD, mientras que el segundo ya está hechizando a todos los usuarios de los 16 bits de Sega.

NTENDO

GRANDES ESPERANZAS

Sí, señores, parece que por fin el ansiado Project Reality va tomando forma. Este matrimonio de conveniencia entre Nintendo y Silicon Graphics va a dar como resultado una sensacional máquina. De eso no hay ninguna duda, pero seguimos preguntándonos si será una consola de cartuchos con unidad de CD Rom incorporada, un reproductor sólo de CD o una máquina únicamente de cartuchos. Hagan sus

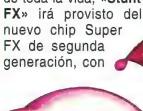


Super Metroid

apuestas, señores, sobre esta consola que costará menos de 250 dólares (unas 35.000 pesetas).

Para mantener en forma a todos los consoleros y hacer desaparecer las barrigas, Nintendo va a lanzar su propio equipo de gimnasia llamado The Life Fitness Entertainment System. Este periférico que se conecta a la Super Nintendo os permitirá mover un poco el esqueleto mientras le dais a la consola. Para que luego digan que con los videojuegos no se desarrolla la mente y el cuerpo.

Volviendo al tema de los cartuchos de toda la vida. «Stunt Race



toda su imponente capacidad para crear efectos tridimensionales en tiempo real, mapeados con textura y tantas maravillas de la técnica.

Por su parte, «Ken Griffey Jr. Presents Major League Baseball» os dará una oportunidad única de visitar los estadios más famosos del circuito norteamericano en Super Nintendo, y de aprender un poquito más acerca de este interesante deporte. Mientras, «Sound Fantasy» para la misma consola permitirá a todos los melómanos usar el ratón para componer música y hacer auténticas virquerías.

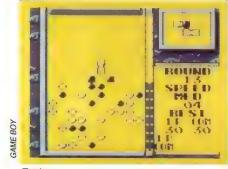


Major League Baseball

Cambiando de tercio, «Super Metroid» para Super Nintendo continúa con la serie de aventuras en el Cerebro de la bestia, mientras que «Kirby's Tee Shot» os permitirá emprenderla a golpes con Kirby al mismo tiempo que jugáis una emocionante partida de minigolf en Super Nintendo.

Por lo que respecta a los entrañables 8 bits de Nintendo, ¿qué mejor que el ya mencionado «Mega Man 6» o «Zoda's Revenge: Star Tropics II»? ¡Para que luego digan que la N.E.S. está acabada!

En cuanto a la Game Boy, la pequeña de la familia Nintendo recibirá en un futuro cercano los "mimos" de sus progenitores. Así lo demuestran «WarioLand: Super Mario Land 3», donde tendréis que



ayudar al malévolo enemigo del fontanero a salirse con la suva; «Donkey Kong 94», un cartucho con resabios clásicos al que se le han añadido decenas de niveles; o el popularísimo «Tetris», que tantos momentos de diversión os ha hecho vivir.



LAS NUEVAS CONSOLAS



PASO A LA NUEVA ERA



Tal y como pudimos ver en el C.E.S. de Las Vegas, a partir de ahora los aficionados al golf podréis practicar este deporte desde vuestra propia casa. Bastará para ello con que tengáis el «PGA Tour Golf» y la consola 3DO para conseguirlo.

También en el C.E.S. se dieron cita, cómo no, las grandes empresas que acaban de lanzar al mercado las consolas de la última generación, como Jaguar o 3DO. Estas dos sensacionales máquinas dieron unas muestras envidiables de salud y se prentan con un futuro estupendo.

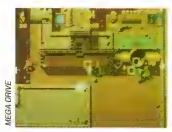
Así, en el stand de Atari, flanqueado por atractivas señoritas disfrazadas de felinos, pudimos observar el progreso alcanzado por **Jaguar**, una maravillosa consola de 64 bits que se vende a un precio muy atractivo. En la actualidad, los responsables de Atari planean el lanzamiento de un CD Rom para esta máquina, mientras siguen haciendo esfuerzos para

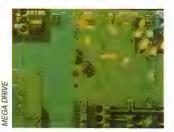
que llegue a todos los mercados del mundo. Más de 30 compañías la apoyan decididamente, y se preparan nuevos bombazos como «Tempest 2000» (el regreso de un clásico), «Alien vs.Predator» (con nuevos gráficos) y «Checkered Flag II» (un apabullante simulador de carreras). Más adelante saldrá «Tiny Toons Adventure», con toda su carga de jugabilidad.

En cuanto a la **3DO**, comprobamos que aparte de ser probablemente la mejor consola del mercado, sigue recibiendo un firme apoyo por parte de compañías como Electronic Arts y su sensacional «**PGA Tour Golf**».

SPECTRUM HOLOBYTE

ASTRONAUTAS Y CASTAÑAZOS





Soldiers of Fortune

Spectrum Holobyte nos trae un cartucho muy esperado, «Star Trek: The Next Generation» para Super Nintendo y Mega Drive. Para las mismas consolas aparecerán también «Soldier of Fortune», donde viviremos las peripecias de un mercenario, y «Beast-

ball», una explosiva combinación de fútbol americano y batalla campal.

Por último, y procedente de la factoría de MicroProse (una nueva filial de Spectrum), llegará a las dos consolas mencionadas una gran aventura llamada «Mission 2025».

SPORT SCIENCES

ASI EMPEZO BALLESTEROS

Los aficionados al golf ya tienen un nuevo periférico que echarse a sus espaldas. Se trata del **TeeV Golf**, un aparatejo que os permitirá ejecutar todos los golpes de este deporte en Mega Drive con un grado de realismo envidiable.

Consiste en un simulacro de palo de golf que se conecta a la consola. Imaginaos por ejemplo lo que puede ser jugar con este periférico a juegos como «PGA Tour Golf». Eso sí, habrá que tener cuidado al realizar el swing.



SEGA

ACTUACION A LO GRANDE

En esa misma consola, tendremos la oportunidad de sentir las emociones del béisbol con «World Series Baseball» y sus 28 ligas al más alto nivel. Otra auténtica sensación será «Virtua Racing» para Mega Drive, con sus gráficos vectoria-



Tomcat Alley

Los

profesio-

nales de

medias

Sega no

entienden

reaparición del vertiginoso erizo en los 16 bits de

Sega.

tintas. Cuando

se trata de pre-

sentar sus próximos proyectos en una

feria, lo hacen a lo grande.

Y, por supuesto, el C.E.S. de

invierno de Las Vegas no

fue una excepción. Para

darnos la bienvenida al

stand, pudimos rendir ho-

menaje a la gigantesca figu-

ra de Sonic que lo presidía,

recordándonos la próxima

les y su tremenda calidad. En «Asterix and The Great Rescue» para Mega Drive, podréis ayudar a los irreductibles galos a rescatar a sus amigos secuestrados por las legiones romanas. Tampoco ha querido la multinacional japonesa perderse el sensacional espectáculo de



Virtua Racing

"Star Trek / The Next Generation" en Mega Drive, y se ha apuntado el tanto de su distribución.

La portátil de Sega sigue recibiendo el apoyo de sus creadores. Y no sólo a través de lanzamientos como «Marvel Comics», «X-Men» y «Aladdin», sino por otras novedades como la trilogía de póquer compuesta



Aladdin

por «Poker Face Paul's Blackjack», «Poker Face Paul's Poker» y «Poker Face Paul's Solitaire».

Por lo que respecta al Mega CD, también tenemos buenas noticias. «Tomcat Alley» es un simulador con actores digitalizados y gráficos trepidantes; «Prize Fighter» es un simulador de boxeo con secuencias en blanco y negro; y en «Dou-



Sonic 3



X-Man

ble Switch» viviréis una película interactiva.

Por lo demás, aparte de su nuevaconsola CDX, Sega volvió a divertirnos con sus cascos de realidad virtual, en los que se están introduciendo mejoras.

La Nueva Maravilla de Sega



Lo último de Sega en lo que a consolas se refiere viene bajo el nombre de CDX y se puede transportar a todas partes. Pero eso ya lo hacía la Game Gear, conque lo verdaderamente sensacional de esta nueva máquina es su capacidad para reproducir todos los cartuchos de Mega Drive y los discos de Mega CD en un solo aparato. Además, este último modelo va alimentado por pilas y promete ser el no va más en lo que a portátiles se refiere.



SONY

Mas Cine Por Favor



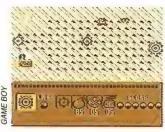
Cliffhanger



Last Action Hero



Drácula



Gear Works



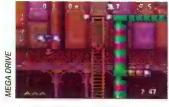
Sony continúa en su línea "peliculera" con su reciente lanzamiento de «Dracula» en Mega CD, al que seguirán próximamente «Last Action Hero» y «Cliffhanger» para Super Nintendo y Mega Drive. Pero si lo que os gusta es comeros el coco, os recomendamos unas partiditas a «Gearworks» para Game Gear y Game Boy, donde tendréis que unir engranajes para hacer que funcione una maquinaria.

SUNSOFT

CALIDAD RADIANTE



Disney's Beauty & The Beast



Aero The Acrobat

En esta línea se sitúan «Rabbit Rampage» para SN, con Bugs Bunny como estrella; «Aero the Acrobat», que vuelve a los 16 bits con nuevas aventuras; y «Disney's Beauty and the Beast» para MD, que constará de dos partes que se podrán adquirir por separado.

Finalmente, llegarán a MD «Pirates of Dark Water», una aventura de piratas, y «Bubble and Squeak», dos gamberrillos que usan un chicle como arma.

TRADEWEST

REUNION DE MITOS

Está de moda eso de reunir en un mismo cartucho a varios personajes míticos. Prueba de ello es «Battletoads and Double Dragon» para Super Nintendo, con ranas y camorristas al alimón. Y para hacerle compañía en esta consola, pronto saldrá «Plok».



Plok

IAKARA



Fatal Fury 2

La firma japonesa sigue empeñada en deleitar a los usuarios de Super Nintendo y Mega Drive con conversiones de cartuchos de lu-

SOPAPOS DE LUJO

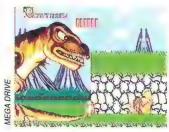
cha de Neo Geo. Si «Fatal Fury» ya fue todo un éxito en ambas consolas, «Art of Fighting» viene ahora a unirse a la fiesta, y «Fatal Fury 2» está ya dispuesto a dejar alucinados a todos los camorristas consoleros. Por si esto fuera poco para los amantes de la lucha, en breve «Samurai Showdown» también repartirá

castañazos a diestro y siniestro en Mega Drive.

Y cambiando de tercio pero sin bajar un ápice de calidad, «Joe & Mac» se dará un paseo cavernícola por Mega Drive sorteando peligros y aporreando enemigos. Por su parte, «Transformers» significará toda una revolución con su chip Super FX.



Art of Fighting



Joe & Mac

TENGEN

VIRGUERIAS CON EL ESFÉRICO



Marko's Magic Football

El está loco por el fútbol, pero el destino le ha encomendado la misión de salvar su ciudad contando con un único arma: un balón de reglamento. ¿Adivináis de quién se trata? Pues si no lo habéis hecho, os lo diremos: «Marko's Magic Football», que nos dará una lección de manejo del esférico en Mega Drive y Game Gear. Otra gozada para los 16 bits de Sega es «SuperBike Challenge», mientras la portátil tendrá otro buen cartucho que echarse a la memoria, «Pinball Wizard».

IHQ

JARDINEROS DE LAS CONSOLAS



Lawnmower Man

El tan esperado y cacareado «Lawnmower Man» parece que por fin va a llegar a nuestras consolas. «Ren and Stimpy» para Mega Drive os hará revivir las aventuras de la pareja televisiva. También se prepara el lanzamiento de «The Mask», basado en la historieta de Dark Horse Comics. Por su parte, «Sea Quest D.S.V.» usará efectos especiales del nuevo film de Spielberg.



Ren & Stimpy

VIACOM

Otra Forma de Entender La

Hace poco Viacom se hizo con la empresa Icom Simulations, veterana en el mundo de los ordenadores. Como resultado de esa unión, pronto veremos en Mega Drive «Beavis and Butthead» o las aventuras de dos majaderos en apuros; y en Super Nintendo a «Rocko's Modern», un



Rocko's Modern

desdichado perro que se enfrentará a diversos problemas de la vida diaria.

VÍC TOKAI

ADICCION SIN PALIATIVOS

SCRATCH GOLF

La firma norteamericana prepara un auténtico vendaval adictivo con lanzamientos como «Columns III» para Mega Drive, «Scratch Golf» para Game Gear, «SOS» (una sensacional aventura en un barco hundido) para Super Nintendo y «Mansion of



Columns III



Mansion of Hidden Souls

Hidden Souls» para Mega CD, con una ambientación tenebrosa y una jugabilidad sin límite.

RGIN

TÉCNICA DEPURADA



Chuck Rock II Son of Chuck

La firma británica sigue fiel a su línea de calidad. Mirad si no: «Caesar's Palace» traerá a SN y MD todo el sabor de las apuestas

de casino. Si queréis emociones deportivas, las tendréis con «Jammit», un simulador de basket callejero para ambas conso-

las. En



The Jungle Book

todos los formatos podréis revivir las aventuras de «The Jungle Book». «Terminator» en Mega CD v «Dune» en ese mismo formato son dos programas que ofrecerán diversión y nivel técnico por partes iguales. «Chuck Rock II: Son of Chuck» para Mega Drive y Mega CD es igual de bueno que su padre. Y, por último, una sorpresa: «Alien: Out of this World Part II», la continuación del mítico «Another World».

GAME MASTERS

Al margen de la habitual pugna por realizar el mejor cartucho de todos los tiempos, parece que las compañías han entrado en una lucha todavía más importante: la creación del soporte del futuro.

Aquí podéis ver tres buenos ejemplos, aún en forma de proyecto. El PS-X de Sony, la NEO STAR de Neo Geo y el FX de Nec. El futuro es suyo.



a os lo comentaba hace 30 días. La multinacional japonesa Sony se ha embarcado en la lucha por crear el soporte del futuro, y ya tengo en mis manos todo lo referente a esta nueva máquina. Pero tampoco perdáis de vista las nuevas consolas de otros dos monstruos del entretenimiento: NEC y SNK. La cosa cada vez se pone más interesante.

PS-X. Con este curioso nombre, Sony hace referencia a un nuevo sistema que viene a competir con los Project Reality, Saturn y compañía. De momento, los problemas que Sony tuvo en su nueva andadura a la hora de conseguir compañías de software que estén dispuestas a realizar juegos para esta nueva máquina, se han solucionado. Los japonenses de la compañía Namco («Splatter House», «Pac-

attack» o
«Final
Tennis» entre
otros) han sido los primeros en
embarcarse en esta nueva
aventura.

Y para no correr riesgos, tienen la sana intención de comenzar con dos auténticos bombazos para la PS-X : el mundialmente famoso simulador de coches en 3D llamado «Ridge Racer», y un increíble matamarcianos también tridimensional de

nombre «Galaxian 3». «Ridge Racer» fue presentado hace pocas fechas en la feria norteamericana de AMOA. Se trata de un juego que está rompiendo con todo lo anteriormente visto en los salones recreativos japoneses. Todo parece indicar que esta será la primera conversión que Namco realizará para la PS-X, y si de verdad pueden



Si quieres revivir La Guerra de las Galaxias, «Galaxian» te ofrecerá una buena oportunidad, pues es un matamarcianos en tres dimensiones.



Aquí tienes el «Ridge Racer», un simulador de coches en 3D que puede convertirse en una auténtica joya para los numerosos amantes de este género.



Aparte de sus cualidades técnicas, «Ridge Racer» puede conseguir otro honroso título: el de ser la primera conversión de Namco para el sistema PS-X.

100% idéntico al de la recreativa. Es decir, una auténtica obra de arte.

Sin embargo, la lista de compañías no acaba aquí. Nada menos que dos de las firmas más prestigiosas en este mundillo, ya han dado su visto bueno a este projecto. Se trata de **Konami y Capcom.**

No perdáis de
vista este
nombre: NEO
STAR de Neo
Geo. Según sus
propios
creadores, puede
ser la primera
consola en lograr
una auténtica
relidad virtual.

¿Os imagináis una conversión de «SF II» para PS-X? Puede ser una auténtica pasada. De momento, y para que los amantes de los números tengan un apetitoso plato que llevarse a la boca, a la derecha os ofrezco un cuadro con las características técnicas de la creación de Sony. No está mal del todo, ¿verdad?

Más sorpresas por parte de SNK.

¿Recordáis que desde hace algún tiempo os estoy dando información sobre el CD-ROM para NEO GEO? Pues bien. parece que en SNK, como se suele decir, han decido tirar la casa por la ventana. No os asutéis, no es que hayan abandonado este proyecto, sino que han sorprendido a propios y extraños con el anuncio del lanzamiento de una nueva consola llamada NEO-STAR. Sí, sí, no me lo estoy inventando. El caso es que la nueva máquina será mucho más grande que una consola normal (en la línea de la NEO-GEO) y estará habilitada tanto para cartuchos como para CD's. Todavía no se sabe mucho sobre las características de la NEO-STAR, pero es muy probable que vaya acompañada de joysticks sin cable y tenga un CPU RISC de 32 bits a una velocidad de 14 MHz. Estará capacitada para ofrecer una resolución de 640 x 480 pixels y, además, utilizará un nuevo sistema llamado Super Scart para poder incrementar esa resolución. Sus creadores han afirmado que será la primera consola capaz de conseguir una auténtica realidad virtual.

Ya veremos si es verdad. En cuanto al CD-ROM para NEO-GEO, os diré

que es probable que esté en la calle en verano, ya que se lleva realizado el 96% del soporte. Pero antes, os adelanto que en poco tiempo podréis disponer para vuestra Neo Geo de

cartuchos como «Art of Fighting II», y el famoso súper-torneo con personajes de «World Heroes», «Samurai

PS-X (CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS)

CPU PRINCIPAL -

32 bits RISC (R-3000-A).

-Velocidad:

-Capacidad de cálculo:

-Comando Cache:

-Data Cache:

-Velocidad de banda:

33 MHz.

30 MIPS.

4 Kilobyte.

1 Kilobyte. 132 MB/seg.

PROCESADOR GEOMÉTRICO

-Capacidad de cálculo: 66 MIPS.

-Capacidad de cálculo poligonal: Total: 1,5 millones de polígonos por segundo. En pantalla: 50.000 polígonos por seg.

PROCESADOR DE COMPRESIÓN DE DATOS

Capacidad de cálculo: 80 MIPS. Conexión directa con el CPU.

GRÁFICOS

Resolución:

-Paleta de colores:

16,7 millones

256 x 224 hasta 640 x 480 (máx)

-Buffer de imagen: Tamaño ajustable.

Límite de línea: ilimitadas.

-Escala y rotación por cada sprite:

4.000 sprites máx: 8 x 8.

HARDWARE POLIGONAL

-360.000 poligonos por seg.

textura de mapeado.

-Alta velocidad de cálculo geométrico por GTE (Geometry Transfer Engine).

SONIDO (16 BITS)

-ACPCM Módulo de sonido por 24 canales.

FS: 44,1 MHz.

Efectos digitales.

SALVAR DATOS

-Usa memoria RAM.

Showdown», «Fatal Fury» y el mencionado «Art of Fighting» con 200 megas de mamporros y tortazos llamado «Battle of Destiny». Sin duda, SNK está dispuesta a no perder su posición de privilegio en el mundo de los video-juegos. Y a fe que lo está consiguiendo.

Cambio de planes en la compañía NEC

En Mayo del 92, NEC daba a conocer la aparición de una nueva consola llamada "The

Iron Man" ¿Os suena? Pues va podéis ir olvidándoos de ella, ya que el proyecto ha sido definitivamente descartado. Bueno, para ser más correcto, tendría que decir que ha habido un "ligero cambio de planes". Nec se ha basado en la estructura del procesador principal de la Iron Man para crear un nuevo sistema de 32 bits que en principio se ha denominado "FX" (¡hay que ver con las "X"!). Así pues, este sistema contará con el CPU V-810 de NEC, mucho más

GAME MASTERS

rápido que el CPU de un PC normal. De momento, poco más se sabe sobre este FX, salvo que utilizará un formato CD y no será compatible ni con Turbo Duo ni con Turbo Grafx. Veremos si a la segunda va la vencida, y este nuevo proyecto logra salir adelante (por la cuenta que le tiene a NEC).

Últimas noticias acerca de Nintendo

Corren fundados rumores de que el bueno de Mario puede ser uno de los primeros personajes en protagonizar un juego de Project Reality. La verdad es que no deja de ser muy lógico que la mascota de la gran "N" tenga este privilegio, ¿o no?.

Otro de los títulos probables para la Reality puede ser «F-Zero 2» (ante lo cual doy mi aprobación)...pero dejemos a un lado el futuro lejano y centrémonos en el presente. «Stunt Racer» es el nombre definitivo del segundo juego que llevará incorporado el chip FX para Super Nintendo (sí, aquel que en principio se llamaba FX Trax y que despues fue rebautizado como Trick Trax). Mis fuentes me han confirmado que el juego se encuentra a un 60% de su finalización. Así que si todo funciona bien (y no tiene porqué no hacerlo) no tardará demasiado tiempo en estar con todos nosotros.

Siguiendo con Nintendo,

parece confirmada una versión del clásico de Capcom «Slam Masters» para SNES, con ¡32! poderosos e impresionantes megas. Desde luego es para no perderlo de vista, porque si cumple todo lo que promete será uno de los cartuchos estrella para el Cerebro de la bestia.

Y este mes acabo el Game Masters con nuestro "querido" «Mortal Kombat». Ya es seguro que será el grupo de programación Probe el encargado de realizar la versión de MK II para Mega Drive, v Sculptured Software lo mismo, pero para SNES. Estoy deseando ver qué diablos van a hacer ambos con el modo sangriento... Hablando del modo sangriento, en poco tiempo vamos a tener polémica para rato. Ya veréis, ya. Aunque bueno, lo importante

es que tanto uno como otro hagan unos cartuchos que valgan muy mucho la pena, ¿no creéis? En fin, creo que con esto tenéis más que suficiente material para aguantar hasta el próximo número. Así que regreso al duro trabajo de buscar información para ofrecérosla en exclusiva cada mes. Por algo me llaman M.A.D. el "sabelotodo". Un cordial saludo.

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

¿Qué tal, amigos? Una vez más me encuentro al pie del cañón para resolver todas esas dudas que rondan por vuestras inquietas cabezas. ¿Será capaz alguien de resolver las mías? No creo, pero eso ya es otra historia.

Mi amigo Iban "con b" Castillo Patallo me ha vuelto a escribir para hacerme una preguntita de las suyas. La cantidad máxima de megas que pueden almacenar los juegos de lo nuevos sistemas de 32 y 64 bits es difícil de calcular, sobre todo porque estamos hablando de formatos CD. Te puedo decir que un Disco Compacto puede almacenar 600 megas, pero esta cifra puede sufrir variaciones por las nuevas técnicas de compresión de memoria que se utilizan en el software actual. De todos modos, no te preocupes tanto por las cifras y sí por la calidad de los juegos. Créeme, es la mejor medida.

Hola Xavier Nieto Ximenez. La Super Nintendo portátil se llama HET (Home Entertaintment Terminal), pueden jugar dos jugadores a la vez, tiene cable para TV, adaptador para modem, vídeo y CD-ROM, y nadie sabe cuánto costará, si se comercializará y menos aún si llegará alguna vez a España. ¿Satisfecho?

Por si te sirve de algo, Stacky Pastor i Sanz, las siglas

AGA determinan a la Arquitectura Gráfica Avanzada, que mediante los coprocesadores de 32 bits Alice y Lisa dotan al Amiga CD de una gran potencia en el manejo y visualización de las imágenes. El sistema operativo Amiga dos es el utilizado por el ordenador Amiga 1200.

En relación con este tema, le dire a Daniel Delgado "D D" Morejón que para cualquier información sobre el Amiga CD se ponga en contacto **con Mail Soft**, que de momento son los únicos distribuidores de este soporte.

Muy interesante tu pregunta "Micky" Zamorano
Hernández. El CINEPAK es una técnica utilizada para
mejorar la calidad en la digitalización de las imágenes.
Consiste en comprimir la memoria ocupada por los objetos
en movimiento, de tal forma que el procesador pueda
operar con mayor rapidez y al mismo tiempo se consiga
una mayor definición en este tipo de imágenes. Se
rumorea que en el juego «Mad Dog Mcree» de Mega CD
se ha experimentado esta técnica.

En fin, se acabo el "consultorio" de este mes, en 30 días más. Hasta otra, y no dejéis de mandar vustras cartas a... Game Masters Hobby Press C/ de los Ciruelos Nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

Ya nos conoces.

Encontrarás los vídeos Manga
en los mejores videoclubs,
grandes superfícies,
tiendas de cómics y
de videojuegos.



Disponible a partir del 9 de Marzo





Disponible a partir del 23 de Marzo

Aterriza ahora en el siglo 21

Completa tu MANGA-COLECCIÓN:

- El Puño de la Estrella del Norte
- DominionTank Police Actos I y II
- Venus Wars
- Urotsukidoji

- 3X3 Ojos
- Doomed Megalopolis
- DominionTank Police Actos III y IV
- Urotsukidoji II

Nueva dirección:



MANGA FILMS S. L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 99 - Fax (93) 219 10 17

Hace dos meses desde Habby Consolas os afrecimos la posibilidad de mostrar vuestras preferencias. Y, como siempre, habeis aceptado con entusiasmo nuestra invitación. Prueba de ello han sido las casi ó 000 cartas que hemos recibido con vuestras vataciones, en las que habéis manifestado cuáles han sido, en vuestra apinión, las juegos más destacados en cada consola. Tras un largo recuento de votos, aqui tenemas por fin a los flamantes vencedores. Enhorabuena a los campeones por haber conseguido lan importante premio y gracias a todos por habernos ayudado a elegir a Las Mejores Juegos del 93



En MegaDrive se ha dado un caso increíble: Street Fighter II y Eternal Champions han quedado con tan sólo un voto de diferencia a favor del primero. Hemos creído, por tanto, oportuno darles a los dos como justos vencedores. ¡Para que no se peleen!

AL CHAMPIONS

3º ALADDIN

La lucha en Super Nittenda ha sido encomizada hava el último momento. Son Goko se ha infrentado con fiereza a todos los histos de Strett Fighter, pero al final ha conseguido demotarles y hacerse con una de los galardones más imparkarias del mundo de los videajuegos. Enhorationno, campeon

STREET FIGHTER II TURBO

STARWING

la vicieria ha vida basterin clara: esse luchador (aponés ha sabido vence) con dignidad a todos ses rivoles. SAMURAY SHODO

FATAL FURY 2

WORLD HEROES 2





Sonic es mucho Sonic. Incluso en el nuevo y flamante formato compacto de Sega, el puercoespin azul ha sabido imponer su ley. ¿Alguien se atreve con él?

BATMAN RETURNS

THUNDERHAWK

JUEGOS del S

NES

El hombre murciélago ha venido a demostrar una vez más que los viejos héroes nunca mueren. Y menos cuando vienen acompañados de un juegazo de la categoría de Batman: Return of the Joker. ¡Como debe ser!

RETURN OF THE JOKER

- 2º BATTLETOADS
- 3º ASTERIX

MASTER SYSTEM



Resulta realmente fascinante la manera en la que Sonic ha sabido ganarse las corazones de todos las amantes de Sega. Han transcurrido ya casi dos años y medio desde que hiza su primera aparición en una consola y... jobí le tenéis!

SONIC CHAOS

- 2º COOL SPOT
- 3º ROBOCOP VS TERMINATOR

GAME BOY

El minita de este clásico ha sido el más apiastante de todos. El nambre de Game Boy empre ha ida unida al de Zelda. A partir de hoy, ya nunca podrán separarse.

723000

- 2º ASTÉRIX
- 3º TURTLES III

GAME GEAR



Esta chapa marchosa ha sida la auténtica revolución de la temporada. No sólo un Game Gear, dende ha "barrido" literalmente, sino también en Master donde, como podéis comprobar ha quedado colocada en segunda posición. ¡Enhorabuena, Spot;

COOL SPOT

- 2º LAND OF ILLUSION
- 3º SHINOBI II

BREWIE



Goku, el incombustible

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: BANDAI
- FECHA DE LANZAMIENTO: ABRIL

Luchas intergalácticas, guerreros de otro mundo y el deseo de poseer siete bolas mágicas. Esto es «Dragon Ball Z» Pero, por encima de todo ésto, destaca la emblemática figura de su protagonista, Son Goku, quien pronto llegará, convertido en un Super Guerrero, al "Cerebro de la Bestia". El bombazo será «Dragon Ball Z 2»



n 1984 Akira
Toriyama comenzó
a publicar en la
revista japonesa de
mangas "Shonen
Jump" la historia de
un extraño niño con
rabo llamado Son
Goku. Poco

después, esta curiosa fue adaptada a la televisión por Anime Toei, logrando un éxito sin precedentes, convirtiéndose en una de las series televisas de más audiencia en los países occidentales.

La exitosa historia que se dividía en tres partes había inspirado ya otros tantos videojuegos. Uno para NES, -que nos mostraba a un joven Goku-, y dos para Super Nintendo, -uno de rol y otro de lucha "one vs one"-, que cubrían la segunda parte del manga de Toriyama. Sólo faltaba un cartucho que cubriera la última parte de la serie y que incluyera a los nuevos personajes. En definitiva.. ¡¡¡faltaba «Dragon Ball Z 2»!!

Igual que la primera parte, este cartucho será un juego de lucha al más puro estilo «S.F.II» que incluirá varias modalidades de juego: el Modo Historia, -en el que se apreciará un notable incremento de los diálogos-, el clásico "Versus", -que enfrentará a dos jugadores en un combate singular-, el Modo Combate, -que permitirá mantener un torneo de ocho jugadores-, y, por último, el modo exhibición, en el que la máquina competirá contra sí misma. ¿Prometedor? Pues esperad y veréis.

Porque aquí no se acaban las cosas interesantes. Y si no, echadle un vistazo a los cambios que se han efectuado con respecto a la primera parte. Habrá ocho personajes, de los cuales nada menos que cuatro serán nuevos: Trunks, el pequeño célula y una pareja de siniestra catadura de la que aún poco sabemos.

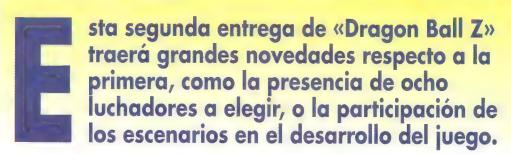
Otra cuestión interesante será la participación de los escenarios en el desarrollo del juego, ya que podréis sumergir a vuestro luchador en las profundidades del océano o lanzar a vuestro rival contra una montaña. Casi, casi como en la tele. ¿Más cosas? El tamaño de los personajes será más grande, se ha mejorado el esquema guía sustituyendo los puntitos por figuras que representan a los luchadores, se han aumentado las magias y los movimientos serán más espectaculares y la acción más rápida.

¡¡Y lo mejor es que sólo tendréis que esperar a abril para disfrutarlo a tope!!



















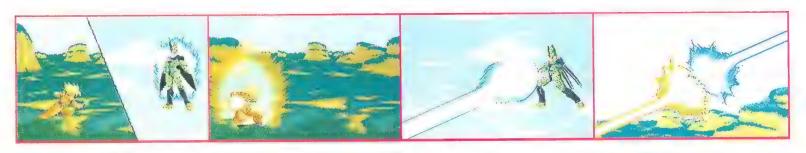
Uno de los puntos fuertes de este cartucho será la gran variedad de decorados y su relación directa con la lucha, ya sea por razones climatológicas (una tormenta de arena) o físicas (sumergirse en el mar).





Los diálogos

En el Modo Historia de este juego, los diálogos alcanzan un protagonismo que no tenían en el anterior cartucho, y llegan a ocupar una buena parte del tiempo real de juego. Entre combate y combate, aparecerán todos los personajes del juego amenazando o dando consejos de manera alternativa. Es tanta la importancia de estos diálogos, que incluso tendréis que elegir entre una respuesta u otra en más de una ocasión.





El Modo Torneo

Una de las apciones más interesantes de este cartucho es sin duda el Modo Torneo. Gracias a esta modalidad, podréis organizar competiciones de hasta ocho jugadores. Bastará con que elijáis a vuestro luchador favorito y la computadora se encargará de sortear los emparejamientos y el orden de los combates.

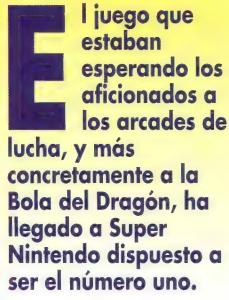
El torneo se llevará a cabo en forma de eliminatorias de cuartos de final. Vamos, que en el momento en que perdáis un combate, quedaréis automáticamente eliminados. Las posibilidades de éxito pasan por vencer tres combates.













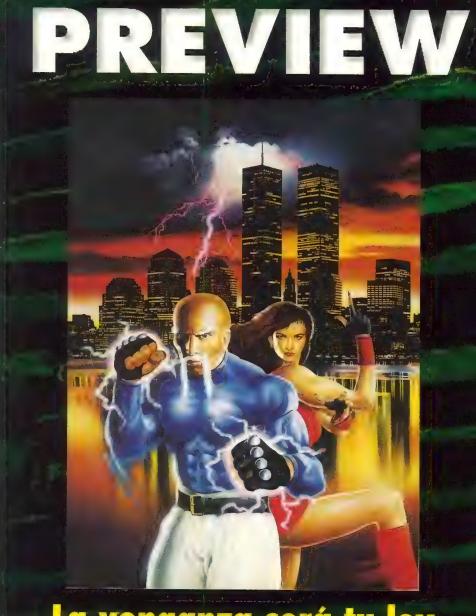












La venganza será tu ley

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: ABRIL

Uno de sus compañeros ha caído brutalmente abatido por los disparos de Mister X. Pero seguirán siendo cuatro, al unirse a su noble propósito un antiguo monje budista que posee la capacidad de generar energía eléctrica. Así, Axel, Blaze, Skate y ahora Zan (que Dios guarde el alma de Max) se lanzan a una peligrosa aventura donde las sorpresas deslumbrarán en vuestras retinas.



ras la última aparición de Axel, Blaze, Skate y Max parecía que la ciudad había encontrado definitivamente la calma. Programas como Código Uno,

Cita con la Vida o Misterios sin Resolver estaban a punto de cancelar sus emisiones, y en la comisaria de Hill Street el capitán Furillo daba cursos de cocina rápida a solteros de la tercera edad. En definitiva, que los pequeñuelos corrían alegremente por unas calles donde no hacía mucho tiempo el vicio y la corrupción criminal se habían convertido en los dueños absolutos.

Pero de la noche a la mañana, todo ha cambiado. El malvado Mister X ha vuelto, y lo ha hecho con más experiencia y con un deseo de venganza que le convierten en mucho más fuerte y difícil de derrotar. Naturalmente, con su regreso Axel. Blaze y Skate se han visto en el deber de lanzarse a otra complicada aventura, con la terrible amenaza de que puede ser la última. En sus mentes aún permanece fresco el recuerdo de la muerte de su compañero Max, abatido por un traicionero disparo del propio Mister X. En su lugar han decidido incluir en el grupo a Zan, un luchador lento pero de gran potencia, especializado en golpes que acompaña de poderosas descargas eléctricas.

En esta nueva secuela de la saga «Street of Rage», descubrirás sorpresas que no habían sido presentadas en aventuras anteriores. La ciudad en la que se desarrollan las luchas es muy grande, y por ello los secuaces de Mister X deambularán por zonas nunca vistas hasta ahora. Además, los enemigos han ampliado en número y calidad de lucha, resultando mucho más difícil el ya de por sí complicado camino que aguardaba a nuestros amigos en ocasiones anteriores.

Una ira más irracional y vengativa que nunca se está apoderando a pasos agigantados de una ciudad que conserva los magníficos gráficos de otros tiempos, y donde, si lo prefieres, podrás luchar en el modo versus con tus compañeros. Inicia con paso seguro tu caminar por estas calles llenas de odio y venganza, teniendo cuidado de que el eco de tus pisadas no alerte al enemigo. Ellos están siempre en quardia.

STREETS TO STREETS TO STREETS





n luchador nuevo, fases desconocidas y renovados enemigos te aguardarán en las calles de esta ciudad.





Para poder seguir enviando mamporros sin sello, los vengadores del asfalto necesitan alimentarse, especialmente de ítems tan suculentos como éste.











Axel sigue siendo el protagonista de «Street of Rage 3», por algo es el más guapo. Entre sus golpes especiales cuenta con un puñetazo demoledor.

Modo Battle





Esta modalidad de juego tan común en cartuchos de lucha pura vuelve a estar presente en esta tercera parte de las aventuras callejeras de Axel y compañía. Con esta opción, en la que podrás enfrentarte en combates puramente deportivos (no olvides que son amigos) en varias zonas de la ciudad, se termina un cartucho, todo un clásico, que desde el primer momento ha sabido combinar los aspectos del arcade con los del shoot´em up, llegando a convertir esta perfecta mezcla en su salvoconducto hacia el éxito más rotundo. ¿Estás de acuerdo?





PREVIEW



La dura vida en las calles

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- · COMPAÑÍA: CAPCOM
- FECHA DE LANZAMIENTO: ABRIL

La segunda parte del emblemático «Final Fight» llegará muy pronto a los 16 bits de Nintendo con toda la fuerza y el empuje de un cartucho de los buenos. Y es que tendrá de todo: mucha acción, fuerza y el arrastre de un gran "beat'em-up". Todo ello, para goce y disfrute de los amantes del peligro y de las emociones fuertes.



odos recordamos con nostalgia el momento en que nuestro juego preferido de las recreativas, el «Final Fight», apareció en Super Nintendo. Por fin

nuestros ahorros estaban a salvo del "feroz ataque" de aquella máquina devoradora de monedas. Ahora, la diversión sería gratis (o casi).

Fue una bonita época. Pero con el tiempo, empezamos a querer más y más. Ya no nos conformábamos con lo que teníamos y comenzamos a desear que alguien nos deleitase con una continuación del cartucho que tantas horas de diversión nos había dado. Pues bien, Capcom (la compañía que ya realizara la primera parte) ha escuchado nuestras oraciones y se ha decidido a realizar el heredero de la saga «Final Fight» para nuestras Super Nintendo. Técnicamente, «Final Fight 2» seguirá el esquema de su predecesor, es decir, 7 nuevas zonas de desarrollo horizontal en las que avanzaremos a medida que acabemos con la gentuza del clan Mad Gear (una asociación criminal formada por delincuentes de todo el país). En este aspecto no hay muchas cosas, pero no podemos decir que vayan a faltar las novedades en este cartucho. Para empezar, Cody desaparecerá del juego, y el número de personajes elegibles se ampliará con la inclusión de un guerrero ninja llamado Carlos y de una luchadora callejera llamada Maki, que junto con el alcalde Haggar formarán las fuerzas del bien. También reaparecerán antiguos enemigos y debutarán algunos otros que prometen no darnos ni un segundo de respiro.

En el capítulo de las fases de bonus, tendremos nuevas pruebas a realizar que se unirán a la clásica rotura de coches de la anterior entrega. Pero lo más atractivo de esta segunda parte será, sin duda, la posibilidad de jugar dos personajes simultáneamente. Opción ésta que ya echamos de menos en la primera parte y que multiplicará por dos la diversión.

No podemos negar que, a pesar de las novedades introducidas en «Final Fight 2», hay algo que se mantendrá inalterable con respecto a su predecesor, y es el alto grado de jugabilidad y la impresionante adicción que siempre distinguieron a este juego.

















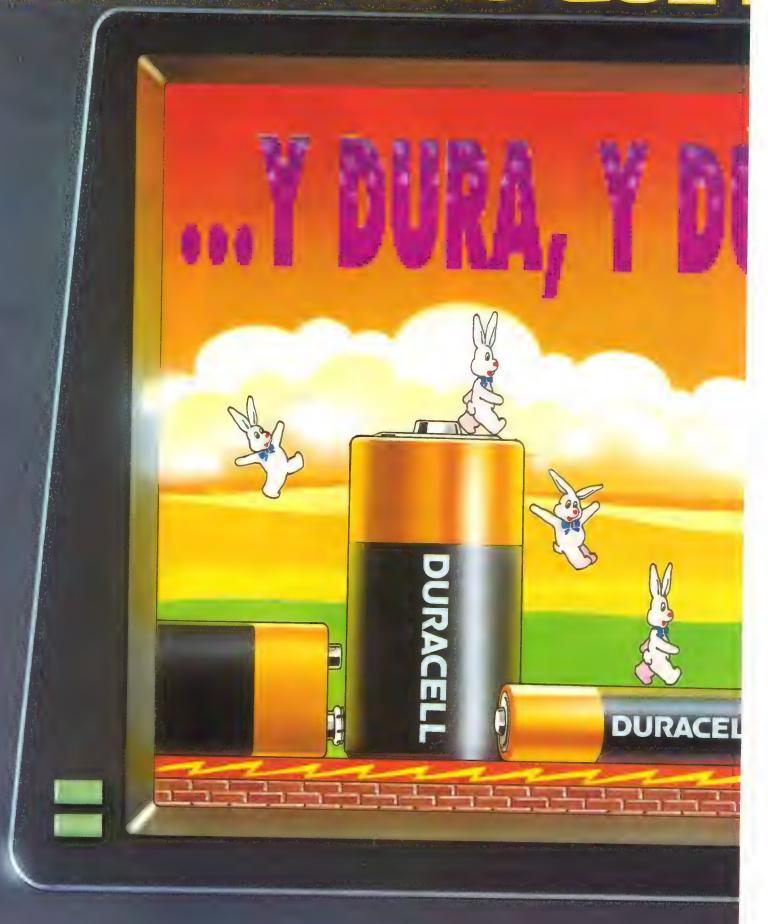




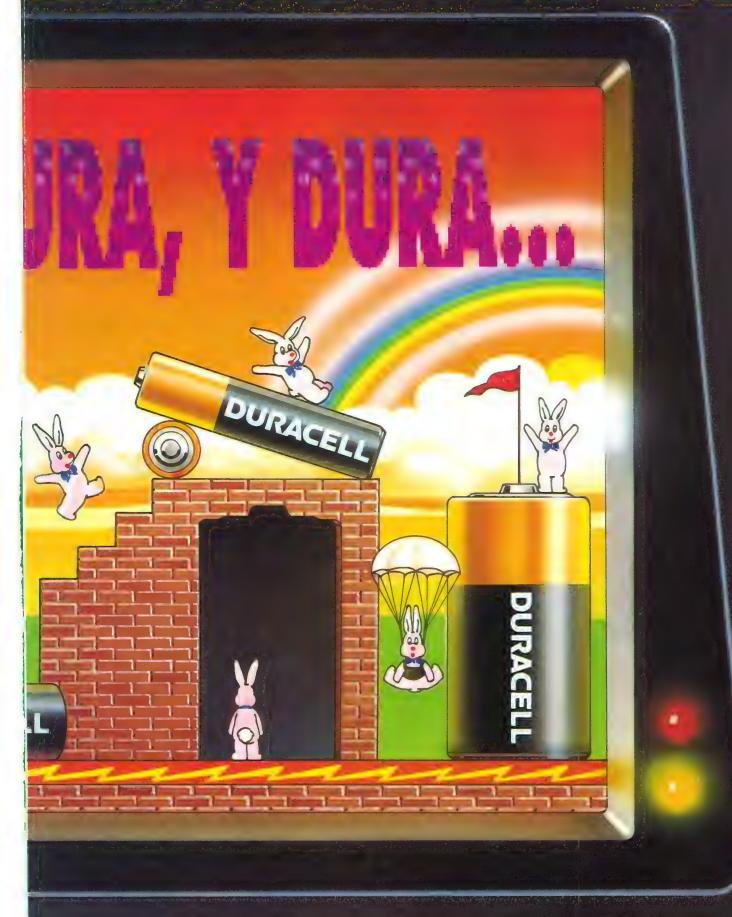




FULMÍNIATE UNIA AM CON LAS PILAS QUE



ENTURA TRAS OTRA, MÁS JULEGO TE DAN!



DURACELL ES DURACION.



de las esencias en todo lo tocante a su rutilante mascota. Su idea es mejorarlo una y otra vez, y conseguir que Sonic sea siempre más Sonic que nunca.

La verdad es que era difícil superar la segunda parte. Era difícil conseguir que el astro de la velocidad corriera más rápido y aun así fuera más controlable. Era difícil mejorar un deslumbrante el simpatiquísimo Tails, sino un enemigo de circunstancias que, engañado por Robotnik, ha visto en nuestros héroes a dos despiadados ladrones. Knuckles (éste es su nombre definitivo) es el guardián de las poderosas Esmeraldas del Caos, y conoce cada uno de los caminos secretos y galerías que esconde la sorprendente isla flotante en la que se desarrolla el juego.

Fase 2: Hydrocity

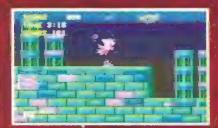




No podia faltar una fase mojadita en la que poner a prueba la resistencia de vuestros pulmones. Ya os podéis imaginar: muchos enemigos, mucho agua y pocas bolsas de aire donde respirar. Ojo a los nuevos artilugios que os catapultarán a lo desconocido









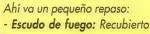


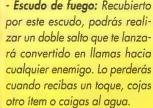


Nuevos monitores

Escudo de fuego

Las sorpresas que nuestro espinoso amigo encontraba en el interior de los monitores han aumentado considerablemente. Por supuesto, se mantienen los monitores con anillos, vidas extras e inmunidad, pero también hay cosas negativas, como caretos de Robotnik que acabarán con todos tus anillos si cometes la imprudencia de cogerlas.





- Burbuja: Te permitirá botar como una pelota y, lo que es más importante, evitará que se te acabe el aire en el aqua.

- Imán: Atraerá todas las monedas que estén en tu proximidad y te permitirá lanzar ataques hacia abajo cuando estés en pleno salto.

- Hiper velocidad: Correrás como alma que lleva el diablo, pero eso sí, durante un corto período de tiempo.

- Invencibilidad: Serás intoca ble mientras las estrellas giren a tu alrededor.



Burbuja



lmán



Hiper velocidad



Invencibilidad



3: MARBLE GARDEN

Un jardin marmoren, todo cuesta abajo y cuesta arriba, se: volveros locos, mientras manejáis platillos voladores, huis de laberinto lleno de trampas y enemigos miencibles tratará de

presenta como el tercer reto de vuestros amigos. Un caótico un agobiante scroll y el suelo cede a vuestro paso. El paisaje es bello, pero las cosas no se presentan nada halagueñas.















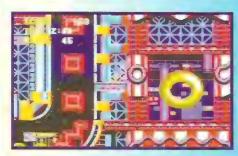


LO M A S











Las Esmeraldas del Caos

Un anillo gigante marcará la entrada a estas alucinantes fases de bonus, que tienen como objetivo fundamental hacerse con las seis Esmeraldas del Caos. En cada fase hay más de una entrada: sólo tenéis que encontrarlas. Vuestra misión será recoger las bolas azules y evitar las rojas. Tened cuidado, porque cada bola azul que toquéis se transformará automáticamente en roja, salvo que consigáis tocar diez bolas azules seguidas, pues entonces se convertirán en anillos. Y una vez que tengáis todas las azules, aparecerá una de las seis Esmeraldas.



Esta os la fuse más parecida a fradicional pinball de otras versiones. En ella, una auténtica, locura en forma de feria nocturna pondrá a prueba las habilidades de vuestros hérces. Encontraréis rebotadores, globos, dianas móviles y unos cañones de lo más aparentes que os elspararán en la dirección que prefiráis. Alentos que también hay agua











Sus fulgurantes apariciones serán sinónimo de problemas, y es capaz de conseguir que una situación ventajosa se convierta en un auténtico suplicio. Pero no le cojáis manía, recordad que es una víctima más del omnipresente Robotnik y que vuestra misión consistirá en sacarle del engaño devolviéndole las Esmeraldas Y hablando de Esmeraldas, aquí salta otra novedosa novedad. Estas místicas piedras ya no se encuentran fieramente escondidas

en rincones inaccesibles de cada una de las fases. Ahora están

protegidas por Knuckles, dentro de unas increíbles fases especiales que os obligarán a demostrar la rapidez de vuestros reflejos en un continuo correr, rotar y saltar. Las entradas a estas fases especiales sí que están escondidas, y puede que haya más de una en cada fase. Encontrarlas no será tarea fácil, pero esto incrementa notoriamente las posibilidades del juego.

Y sigamos con sorpresas. El modo de dos jugadores con pantalla partida ha quedado excluido a unas fases especiales "para echar

Robotnik: el eterno rival





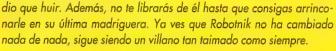








Puede aparecer en cualquier momento y siempre con aviesas intenciones. No sólo se va a presentar como enemigo fin de fase, sino que hará esporádicas apariciones con la única intención de destrozarte un poquito la pantalla, quemarte un puente o provocar un avalancha de piedras y polvo de la que no te quedará más reme-





Fase 5: ICECAP ZONE

Más vale que sepais patinar, porque no pararéis du escurriros. Tendréis que modifilos saltos a la perfección, evitar las estalacticasy vigilar les balancines. Tails puede ser de mucha ayuda en esta laberintica fase. transportándoos a lugares inaccesibles llenos de anillos y monitores.











Tres veces olé

eslumbrar es el principal cometido de este cartucho. Deslumbrar gracias a sus cuidadísimos gráficos y su esmerado mapeado. Deslumbrar con la velocidad de los protagonistas y una altísima jugabilidad. Muchas cosas han cambiado, pero lo básico, lo fundamental sigue estando intacto. Sonic es el mismo puerco espín azulado, de mirada pícara, inmortal en sus anillos y rápido como un expreso, que nos ha cautivado desde su primera gran aventura. Y si le rodean de novedades, innovaciones y sorpresas, mejor que mejor.

«Sonic 3» es un juego completo y complejo que os hará viajar una v otra vez por los parajes imposibles de una isla que flota, un

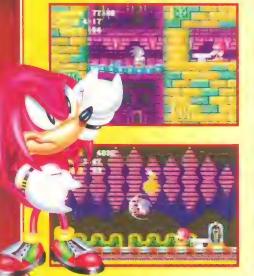
> juego capaz de enganchar hasta a los más escépticos y de enamorar a los más dispuestos. «Sonic 3» es el Sonic definitivo, hasta que Sega -¿el año que viene?- nos descubra nuevas maravillas a través de una bombazo azul.

Teniente Ripley

LO M A S NUEVO

El Rastafari

El "pobre" Knuckles va a poner todos los medios para detener el avance de Sonic y Tails. Aparece de improviso, pone todo patas arriba y vuelve a esconderse en los recovecos de su isla. Nadie conoce como él los secretos de esta aventura. Lástima que esté en nuestra contra...



Fase 6: LAUNCH BASE ZONE

Lo peor y más difícil de esta fase es saber por dónde andáis. Un mai salto o una equivocación puede llevaros de











Cincuenta anillos y un poste de regreso es lo que necesitas para llegar a esta máquina de chicles repleta de items.



propiamente dicha es para un único jugador. Pero jojol, podréis elegir entre jugar sólo con Sonic, bregar con Tails como héroe de la historia o marchar con el zorrito cubriendo las espaldas del azulado puerco espín. Y es que las atribuciones de Tails han aumentado considerablemente desde aquel «Sonic 2». Ya no se limita a seguir a su amigo saltando de vez en cuando y complicándote la vida. Ahora, puede volar para llevar a Sonic hasta lugares inaccesibles o lanzarle contra los enemigos más peliagudos. Eso sí, con una limitación: en el momento en que Tails desaparezca de pantalla, habréis perdido todo control sobre él. Claro que si lo elegís como protagonista absoluto, descubriréis hasta qué punto ha aprendido de su mentor en tan solo un año. Vuela, nada y usa casi todas las artimañas del puerco espín.

golpe al principio. Todas las complicaciones anteriores aparecen ahora multiplicadas por tres. ¡Genial!







Volviendo a Sonic, vuestro amigo ha logrado extraer una seria de cualidades de las mágicas Esmeraldas. Tres items nuevos le proporcionarán otros tantos poderes: a la vez que la posibilidad de usar doble salto, aumentará el alcance de éste y le dotará durante décimas de segundo de un escudo protector. Además, el personaje ha sido cuidado hasta su último detalle, mejorado, retocado y dotado de más realidad de la que ya tenía.

Como veis, lo que parecía imposible, es decir, mejorar el juego, se ha logrado con creces. Decorados tres veces más cuidados, doce planos de scroll, una definición "cuasi" perfecta, fases de bonus trepidantes, nuevos personajes, magia y velocidad, sobre todo mucha velocidad. Pero lo verdaderamente alucinante, llegará cuando conectéis vuestra Mega Drive y veáis con vuestros propios cjos lo increible que puede llegar a ser un simple juego.







¿Medios de locomoción?







Quién nos iba a decir que una mano, un par de ventiladores, un trozo de hielo o un cañón podrían servir para llevar a Sonic hasta las mismas puertas del éxito. Pues sí señor, en esta aventura nuestro erizo preferido va a contar con la ayuda de todo tipo de medios de transporte, platillos volantes y esquíes incluidos.

Pero tampoco te creas que estos artilugios van a conducirse por sí solos. Así que presta atención a cada uno de sus movimientos, o de lo contrario puedes terminar en lugares muy poco recomendables, lejos de tu camino hacia las Esmeraldas. Si tienes suerte y aportas una gran dosis de imaginación, todo es posible.





















en cinco pistas distintas, de manera que quien obtenga más victorias sea el ganador absoluto. Match Race permite ele-

Existen tres modalidades para dos jugadores simul-

táneos, que consisten en

hacer una demostración

de habilidad y velocidad: Grand Prix os ofrece la oportunidad de competir

gir escenario para jugárselo todo a una carrera.

Time Attack es una especie de entrenamiento para ir cogiendo soltura.

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS SEGA Sega

Nº jugadores: 1 ó 2 Vidas: 3 Nº de fases: 6 Niveles de Dificultad: 1 Continuaciones: Grabar Megas: 16

Trolleos

Doce planos de scroll, variadísimos decorados, rotaciones, un mapeado amplio, color... No va más.

MUSICO

Por desgracia, no todas las melodías están a la misma altura. Pero alguna de ellas marca un ritmo trepidante.

Los efectos a los que estás acostumbrado, pero ampliados y mejorados para que no suenen igual.

Sonic (y Tails) resulta más controlable que en otras aventuras, sin que su velocidad se vea reducida.

Seis fases pueden parecer pocas, pero todo lo que hay por descubrir te garantiza juego para mucho tiempo.

Te encuentras frente a uno de los juegos más completos contra el que puedes enfrentarte: no pierdas la ocasión.

- · Las fases de bonus.
- Poder manejar a Tails.
- El aumento de jugabilidad.
- · La cantidad de sorpresas que oculta.

PAR

- El modo dos jugadores se hace un poco repetitivo.
- · ¡Odio ahogarme bajo el agua!





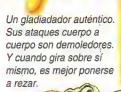
LUCHADORES DE PLAST



La idea era brillante, y su resolución no pudo ser mejor. Ocho personajes, a cuál más caótico y divertido, se repartirán vuestras preferencias dentro de un loco torneo, en el que la variedad de golpes, movimientos y magias es enorme. Desde lanzar una inocente bolita de nieve, hasta engullir al contrario en una inquieta masa de plastilina rosa. Todo ello aderezado con voces perfectamente digitalizadas y decorados de brillante simpleza, en los que nunca falta la nota cómica.

Para completar el panorama, existen los llamados KO's especiales, que son una especie de "Fatality" con el que podréis derrotar a vuestro enemigo de una sentada, siempre que atinéis con el golpe correcto. Y además, podréis meter el "turbo" y elegir entre ocho diferentes niveles de velocidad. Vamos, que no le falta casi de nada, sólo introducirlo en la consola y flipar con un juego de lucha como nunca antes habéis visto. Una gozada.





Tiny







Telegod Clay Taffy

on este divertido y apasionante juego de lucha, Interplay ha lanzado un ataque fulgurante con el arma que más duele: la creatividad.













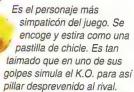


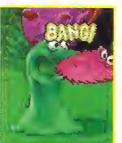
personaje
os sorprenderá
de verdad y pasará mucho
tiempo antes de que descubráis
los geniales golpes que oculta.

















La originalidad por bandera

os chicos de Interplay han destapado el frasco de las esencias, presentando un cartucho innovador y lleno de frescura. Ni dureza, ni sangre, ni argumento melodramático. Éste es un juego de lucha donde los golpes (que hay muchos) entran en la categoría de los mamporros que reciben el

Coyote o el Pato Donald en cada una de sus entrañables aventuras.

Nada de agresividad y mucho de diversión, en un cartucho con la suficiente calidad técnica y sobradas cualidades jugátiles como para tener asegurado un espacio junto a cualquier Super Nintendo que se precie.







SUPER NINTENDO



LUCHA OCEAN Interplay

Nº jugadores: 1 ó 2 Vidas: 0 Nº de fases: Torneo Niveles de Dificultad: 3 Continuaciones: Infinitas Megas: 16

r vívitaos

Los personajes son una delicia de animación y tamaño. Los escenarios han sido menos cuidados.

joje.

¿Habéis oído algún juego en el que la banda sonora sea cantada? Pues aquí tenéis la oportunidad.

unido FX

Como todo en este cartucho, los efectos sonoros son para desternillarse de la risa.

El control de los personajes es muy sencillo. Y en cuanto a diversión... compruébalo por ti mismo.

Ocho luchadores y tres niveles pueden ser pocos, pero en el modo versus no sabes lo que te espera.

(0)

Lo tiene todo para convertirse en uno de tus juegos preferidos: acción, originalidad y calidad. Nunca has visto nada igual. 92

Lu Major

• ¿Tengo que elegir o puedo quedarme con todo?

230)

- · Que sólo haya ocho personajes.
- El enemigo final: simplón, fácil y muy sosote.



Cinco prototipos galácticos

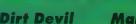












Marauder

Air Blade

Battle Trak

Havac

Cada uno de los planetas tiene sus modelos de coches para elegir.

- Astros Chem VI y Drakonis: Dirt Devil, Marauder y Air Blade.
- Planetas Bogmire y New Mojave: Dirt Devil, Air Blade y el vehículo oruga Battle Trak.
- Planetas NHD e Inferno: el súper rápido Havac, Battle Trak y Air Blade.









I fin podrás conducir un bólido mientras escuchas a todo volumen rock del duro sin correr el mínimo riesgo de salir herido.















Las partes más espectaculares de los trazados interplanetarios son las rampas, donde los vehiculos salen volando literalmente. En esta estupenda secuencia tenéis una buena. muestra de estos increibles vuelos.

Uno de los aspectos que influye en su alto nivel de jugabilidad y diversión es la posibilidad de poner trampas a tus adversarios e incluso dispararles con rayos y misiles. Cuando estos, o tú, recibais más de dos impactos, saltaran por los aires todas las piezas del vehiculo.







th Scheres of the











SERREFREXEN







nterplay ha logrado crear un cartucho de carreras de coches original y plagado de opciones interesantes. Una pequeña joya para la Super.







Cómo llegar al infierno



He aquí la manera de acceder al planeta Inferno sin tener que pasar los demás astros en el modo New Game. Lo primero, es dar al Vs Mode. Posteriormente, vé a la pantalla del planeta NDH y pulsa a la vez L, R, Select y el botón direccional de la derecha. Verás cómo, paradojas de la técnica, tras un planeta helado se esconde el mismísimo infierno.

El vikingo rockero



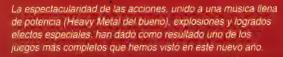
Resulta que Olaf, protagonista del excelente cartucho «The Lost Vikings», es un gran aficionado al rock'n roll y buen conductor de automóviles. Por ello, ha decidido participar en esta singular carrera. Para poder correr con él, sólo has de realizar los mismos movimientos que para el truco del planeta Inferno cuando estés en la pantalla del corredor E-Tarquinn.













El Set de Opciones aparece muy completo, brindandonos la posibilidad de cambiar de planeta, los accesorios del coche desactivar los efectos de sonido o la música y, por supuesto elegir uno de los cinco vehículos que podemos disfrutar











Pura potencia jugona

a compañía Interplay estará muy satisfecha del producto obtenido. Por mi parte, la satisfacción es compartida al haber disfrutado de un cartucho pensado para alcanzar una diversión tan salvaie v dura como las notas de rock que suenan constantemente, y muy bien por cierto, en el juego.

Este excelente nivel de diversión, conseguido al unir velocidad con disparos, trampas y potencia musical, está acompañado por unos gráficos de calidad y un gran panel de opciones: dos jugadores, igual número de modos de juego, cinco coches diferentes, tres niveles de dificultad (Novato, Veterano y Guerrero), seis planetas con infinidad de trazados,

> items diversos que se recogen durante las carreras y seis pilotos con sus propias características a la hora de conducir un vehículo sideral.

SUPER NINTENDO



COCHES ARCADIA Interplay

Nº jugadores: 1 ó 2 Vidas: 0 Nº de fases: 6 Niveles de Dificultad: 3 Continuaciones: Passwords Megas: 8

Trafficos

Unos gráficos al estilo 16 bits. Excelente definición, aunque falta originalidad en los trazados.

Ofr mientras juegas a toda velocidad "Paranoid" de Black Sabbath o "Born to be Wild" es una pasada.

Dalgo FX

Logra ofrse con nitidez a pesar de la potencia musical. Muy completos y diferentes entre sí.

Los pequeños utilitarios intergalácticos son manejables, variados y con gran cantidad de opciones.

Si este cartucho no logra pillarte siquiera en la opción de dos jugadores, que te hagan un bonito entierro.

10/1

Un cartucho al que no le falta detalle. Completo en todos sus aspectos y, sobre todo, salvajemente divertido.

• Esos temitas musicales que le ponen a uno con la adrenalina por la quinta galaxia.

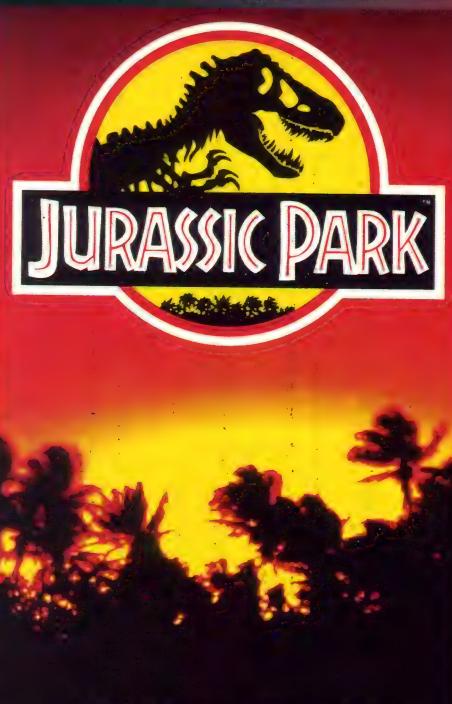
40 Jan

· Las malas ideas que se gastan los pilotos contrarios.

LO M A S

NUEVO





LA AVENTURA DEFINITIVA

asado en un gran éxito cinematográfico, «Jurassic Park» fue uno de los juegos fuertes del año pasado. Todas las consolas recibieron su ración de dinosaurios con mejor o peor resultado, y en cada caso la historia se enfocó de una manera distinta. Un argumento tan sencillo como el de un paleontólogo sumergido en una isla llena de animales prehistóricos, dio pie a juegos tan diversos como el de Mega Drive, Super Nintendo. Game Gear o NES. Ahora, cuando parecía que la fiebre de los dinosaurios empezaba a decrecer y que ya le habían sacado todo el jugo posible al Dr. Grant, Sega nos sorprende con la última versión de este mito. Y la verdad es que el «Jurassic Park» de Mega CD se las ha ingeniado para avivar la pasión por los dinosaurios, gracias a su calidad y a su absorbente atmósfera.

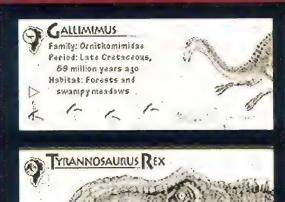
El trabajo que se ha dedicado a este programa se aprecia en detalles tan impresionantes como el aumento de colores en pantalla (nada menos que 128, el doble de lo normal) o los efectos sonoros que envuelven toda la acción. La perspectiva subjetiva del juego y un par de auriculares os llevarán a vivir emociones tan fuertes, que saltaréis de la silla en más de una una ocasión. Y conste que lo digo por experiencia.

Paisajes, animales y decorados pasarán ante vuestros ojos como si fuerais parte intrínseca de ellos. Se ha jugado con los efectos visuales, de manera que podáis experimentar cómo se empina la carretera, cómo se acerca el T-Rex o lo que se siente al ser arrollado por un triceratops.

Vuestra misión consistirá en recoger al menos siete huevos de dinosaurio (uno de cada especie) y depositarlos en la incubadora del Centro de Visitantes antes de que se enfrien y mueran las crías. Para lograrlo, dispondréis de doce horas (tiempo figurado) y de toda vuestra pericia.

La acción comenzará en la playa, donde se ha estrellado vuestro helicóptero. Un cursor os servirá para moveros por la zona, y dependiendo de la acción a realizar, se transformará en una flecha (elegir movimiento), una mano (coger)









DILOPHOSAURUS

Swift double ridged dinosaur
Role: Large predator, might
have had a neck frill and
spat poisonous saliva



El cuaderno de notas del Dr. Bakker

Los postes de identificación que hay junto a cada recinto os proporcionarán toda la información que necesitéis sobre los animales. El prestigioso paleontólogo T. Bakker será el encargado de indicaros los hábitos, debilidades y todas las características de los dinosaurios, de modo que podáis acercaros a ellos corriendo el mínimo riesgo posible. La voz de Bakker (traducida al castellano) será una gran ayuda siempre que sigáis sus consejos. Además, no olvidéis consultar este "cuaderno de notas"; no consume tiempo.













El mejor Jurassic Park, y posiblemente el mejor juego de CD.

GRAFICOS CU

Lo más sobresaliente es el aumento en la paleta de colores: nada menos que 128, duplicando la capacidad normal de la Mega Drive. Por lo demás, salvo algunas digitalizaciones muy puntuales (y de mucha calidad) el juego se basa en gráficos tradicionales muy cuidados y con gran cantidad de detalles. El

detalles. El resultado es un sugerente mapeado, que recrea lo que podía haber sido un auténtico J.P.



SONIDO CO

El sonido de este compacto os hará viajar a través de un complejo mundo de emociones. Desde el pánico más absoluto hasta la relajación total, con un solo cambio de melodía y sonidos ambientales. Decir que la música es la más apropiada, es

más apropiada, es quedarse corto. Hasta que no hayáis probado el Q-Sound en vuestros propios oídos, no podréis creer de lo que es capaz este sistema.



MEMORIACD

Se han aprovechado a la perfección todas las posibilidades técnicas del Mega CD. Imagen, sonido y color han sido tratados con las más modernas tecnologías, logrando un conjunto soberbio que demuestra hasta dónde puede llegar esta máquina. Lo peor es la lentitud en el acceso a los datos complejos.

los datos complejos Puede ser desesperante esperar a que se abra una puerta, pero siempre merecerá la pena.



LO M A S NUEVO





Un amplio inventario

Con sólo pulsar un botón, podrás acceder al inventario del Dr. Grant. En él aparecerán reflejados todos los objetos que hayas encontrado hasta ese momento. Basta con que los selecciones, para que el cursor adopte la forma del objeto en cuestión y puedas usarlo en la situación precisa. Cuando en el transcurso del juego el cursor adopte forma de aspa verde, es señal de que en ese punto podrás utilizar alguno de los artículos que ya posees. o una lupa (mirar). De esta manera tan simple, podréis controlar los movimientos del Dr. Grant e investigar cada rincón del parque, hasta encontrar los objetos imprescindibles para acceder a todas la dependencias.

Tendréis que prestar especial atención a todos los detalles que encontréis a vuestro paso. Una bolsa que se balancea, la rama de un árbol, una tarjeta de identificación enganchada en un sensor, un coche abandonado... cualquier cosa puede resultar fundamental. ¡Ah!, y no olvidéis las armas si queréis sobrevivir el máximo tiempo posible en esta jungla prehistórica. Por mucho cuidado que pongáis, sus habitantes no llevan nada bien eso de que les vayan robando los huevos con sus crías en el interior,.

Si queréis disfrutar de una fastuosa aventura, no lo dudéis: «Jurassic Park» es vuestro juego.





















Jurásico auténtico

ste es el mejor «Jurassic Park» que he probado. Ya sólo por su calidad técnica, merece ocupar el primer puesto. Se ha aumentado la paleta de colores, se han usado los más modernos sistemas de audio y se han cuidado los dinosaurios hasta parecer reales.

Pero eso no es lo único bueno que posee este CD. Su sistema de juego, con un crono imparable y un montón de tareas a realizar, envuelve con la misma fuerza que la música. Es emocionante, difícil sin pasarse y muy jugable.

El único punto negativo es que seas de los que prefieren darle al gatillo, y no tengas paciencia para recorrer mil y una veces el mapeado

más impresionante que se ha podido ver en Mega CD.

Teniente Ripley











En cualquier rincón del parque pueden ocultarse objetos fundamentales como esta tarjeta de identificación, sin la cual no podrás secodor al Centro de Control













El Q-Sound a todo volumen

El sistema con que se han grabado los efectos sonoros y las melodías de este compacto os hará viajar a través de una auténtica jungla jurásica, con los sobresaltos, la angustia y la emoción que esto supone.

Un par de altavoces junto a la tele y la distancia adecuada crearán una envolvente atmósfera de la que no podréis escapar. Si no contáis con altavoces, bastará con que os pongáis los auriculares; no es lo mismo, pero sigue resultando impresionante.

MEGA CD



AV. GRÁFICA SEGA Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 1
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar

و والشرو

Muy buenos. Lo más reseñable es el número de colores en pantalla, los dinosaurios y la perfecta ambientación.

والنسوة

Un sonido ambiental perfecto. El sistema Q-Sound conseguirá que mires a tu espalda en más de una ocasión.

<u>ىدادالۇشىز</u>دول

La complejidad del juego no tiene un referente con su sencillisimo control, lo que dota de gran agilidad al desarrollo de la aventura.

Adicción

Si te gustan los juegos que no son únicamente un mata-mata, no podrás resisitir el encanto de este compacto.

Total

La primera aventura gráfica para Mega CD no podía tener más calidad. Estos son los juegos que merece este formato.

no podía ad. Estos ue merece

Lo Mejor

• Sin duda, el sobrecogedor sonido y la atmósfera que crea.

o Peor

• El acceso a las animaciones es algo lento.



CANASTAS DE LUJO Y FANTASÍA









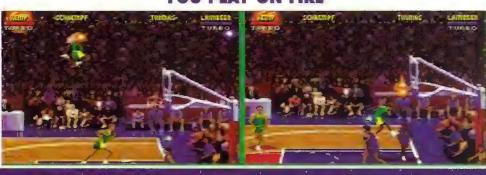


















EL GORDO, MÁS BARKLEY QUE NUNCA



LO M A S NUEVO



Ésta es una de las jugadas más conseguidas de todo el juego. En el tercer o cuarto período, el aro puede saltar en pedazos, con sonido y todo



Todos los elementos que aparecen en la caricha están homologados por la NBA, como los aros flexibles que aqui os mostramos.







El circo que se monta alrededor de un partido de la NBA aparece muy bien rellejado en este juego, con flashes de fotos incluidos.



Una jugabilidad cinco metros por encima del aro

I hay algo que nos mola de la NBA, es la espectacularidad de sus acciones. Y en este don casi mágico, que diferencia a los jugadores de esta liga de las del resto del Mundo, se basa «NBA Jam». Con una jugabilidad tan alta como los mates que realizan estos increibles saltarines (gracias fundamentalmente a la posibilidad de jugar cuatro consoleros simultáneamente), unos gráficos que reflejan todos los elementos de un partido NBA (parquets brillantes, flashes cuando se realiza un mate, parecido físico con los jugadores reales...), y con una espectacularidad en forma de contundentes mates que hacen temblar toda la pantalla, corriendo el peligro de quebrar el aro en mil pedazos, no me cabe duda del éxito que tendrá este gran juego. Y es que en él, los factores más importantes de un videojuego, jugabilidad y capacidad de diversión, alcanzan niveles de auténtica locura.

MULTITAP, ELEGIDO JUGADOR MÁS VALIOSO







DIVERSION X 4

NBA JAM X 4

Ya en recreativas, la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos convertio a *NBA Jam* en una fiesta. Ahora, gracias al Supermultitap, esta opción ha sido incluida en la conversión para la 16 bit. Y la jugabilidad que se alcanza es tan alta, que ambos elementos, multitap y «NBA Jam» deberían ir unidos en un mismo lote.

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO ACCLAIM Iguana Entert.

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: 0
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: 0
Megas: 16

Significant.

El parecido físico de los jugadores está muy logrado y está lleno de detalles de calidad (parquet, flashes...).

1/1/1/19

Suena en la pantalla de equipos y en la de opciones, así como en el reportaje del medio tiempo.

इंग्रामुक हैं?

El sonido de la canasta al realizar un mate es muy real, así como el del aro cuando cae hecho trizas.

علىللأسوارد"

Posibilidad de cuatro jugadores, movimientos espectaculares y fáciles de ejecutar... Sensacional.

Adiction

Con todas las cualidades que posee, hay que tener sangre de horchata para que este juego no seduzca.

Miller

Partiendo de que sólo guarda ciertas similitudes con el baloncesto "serio", resulta muy espectacular y divertido como pocos.

91

Lo Mejor

- Esos estratosféricos mates de locura.
- La posibilidad de cuatro jugadores simultáneos con el Super Multitap.

Ju 299

 Que no esté muy actualizado, ya que jugadores como Shaquille O'Neal brillan por su ausencia.

¡ESTA ES TU OCASION!

NES CONTROL DECK SET

PTAS. (IVA INCLUIDO)

TETRIS 6.990 pts.

N.W. CUP 6.990 pts.

S.M. BROS 5,990 pts.

C. DECK

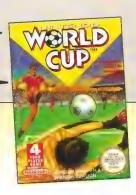
6,900 pts.

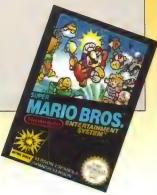
VALOR REAL 26.870 pts

PRECIO DEL PACK 12.900

MASDEUN

50% DE AHORRO











CONTIENE: CONSOLA NES + 1 MANDO + CARTUCHO TRIPLE CON TETRIS™ NINTENDO WORLD CUP™ Y SUPER MARIO BROS™













COMBATES TERRESTRES

hora que nuestros saturados ojos llevan un tiempo acostumbrados a observar la aparición de monótonos simuladores aéreos (que por cierto pasan con más pena que gloria por el universo consolero), es de agradecer que se incluya una nota de originalidad y buen hacer en este género maldito. Y qué modificación más simple, y al mismo tiempo arrolladoramente atractiva, que sustituir los combates aéreos por batallas terrestres. ¿Que cómo? Pues muy sencillo, utilizando como vehículo de guerra un potente y moderno tanque de combate.

Los que tengáis buena memoria recordaréis la primera parte de este programa, que ya tuvo repercusión en su momento, hace

aproximadamente un año. Pues esta segunda entrega sigue los mismos parámetros, pero con una calidad infinitamente superior. El formato de la pantalla es muy similar: una ventana que hace las veces de parte frontal del tanque, desde la que se puede ver todo lo que ocurre en el "exterior", y en cuya parte inferior se sitúan los controles del vehículo.

Pero a partir de aquí comienza el listado de interesantes novedades. El movimiento del transporte se ha mejorado, hasta conseguir un realismo asombroso, y se ha realizado una notable digitalización de todos los vehículos enemigos, que además tienen un tamaño descomunal. Por otra parte, la utilización del Modo 7 permite que la ejecución de las acciones cobren gran espectacularidad y realismo, muy bien apoyadas por la



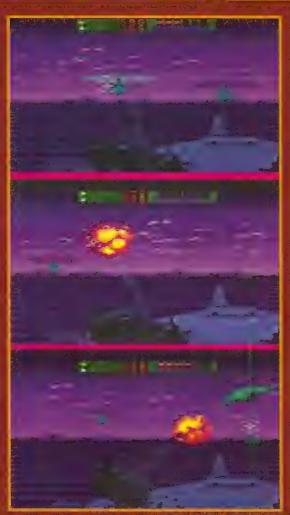










El tipo de fases que podéis ver en estas pantallas se intercalan entre las fases de simulador de este «Super BattleTank 2», y constituyen sin duda algunos de los momentos más espectaculares del 

juego. Como veis, la panorámica desde el interior del tanque ha sido sustituída por una vista exterior. Y es que Absolute ha sabido combinar sobiamente ambos formatos, ofreciendo un mayor dinamismo al juego.

Bien hecho Absolute

bsolute ha hecho lo mínimo que puede exigírsele a una compañía: mejorar las primeras partes. Con un trabajo francamente bueno, se ha transformado un programa discreto como era «Super Battletank», en un notable juego cuya mayor virtud es el equilibrio que guardan todos y cada uno de sus apartados.

Así, estamos ante un original simulador de gran calidad técnica, que no cae en el aburrimiento típico de algunos juegos de este género. Y ello gracias al interesante desarrollo de sus fases y a detalles co-

mo la introducción de algunas zonas tipo arcade.

Lolocon

Armado hasta los dientes

Estas son todas las armas que vuestro tanque puede utilizar en un momento dado. Sin ambargo, vuestro arsenal no estará completo desde el principio del juego, sino que a medida que vayáis superando misiones, tendréis acceso a un tipo de arma diferente.



posibilidad de ponerte a los mandos de una máquina de combate. Pero esta vez no se trata de una aeronave, sino de un potente tanque.









contundencia del sonido.

Sin embargo, la novedad más interesante es la introducción de unas cuantas fases, en las que se deja de lado el formato simulador y se pasa directamente al arcade más salvaje, aprovechando la vista exterior del tanque. Esta circunstancia ofrece mayor variedad a un

desarrollo en el que el objetivo no se limita a acabar con todos los enemigos que salgan al paso, sino que se ofrecen diversas y originales posibilidades.

Todo está listo para vivir una intensa batalla desde el interior de un tanque a prueba de expertos. ¿Eres uno de ellos?







SUPER NINTENDO



SIMULADOR ABSOLUTE Absolute

Nº jugadores: 1 Vidas: 1 Nº de fases: 16 Niveles de Dificultad: 1 Continuaciones: Passwords Megas: 16

Gráficos

Un buen catálogo de imágenes digitalizadas, con sprites de gran tamaño. Destacan las fases arcade.

86

Música

No es un aspecto muy destacable, pero no desentona con el nivel del juego y está bien elegida. 80

Sonido FX

El peculiar sonido de la batalla está perfectamente recogido en todas sus facetas. 87

Jugabilidad

No hay ningún problema en hacerse con el control del tanque, ni es imposible derrotar a los enemigos. 85

Adicción

Aunque no seáis los mayores fans de este género, aquí tendréis juego para rato. 83

Total

Una buena demostración de cómo hacer un simulador original, divertido y de gran calidad técnica. 85

Lo Mejor

- La mejora en cuanto a calidad técnica con respecto a la primera parte.
- · Que es un simulador divertido.

Lo Peor

• Si odiáis los simuladores, no es aconsejable.

Acaba tu colección de los largometrajes

LAS PELÍCULAS



Hasta hace poco sólo conocias la serie de TV. Altora ya has descubierto la verdadera historia:

Lorgometrojes "DRAGON BALL" à Largemetrajes "DRAGON BALL Z

Un total de 9 películas que constituyen la filmografia complete "DRAGON BALL" de AKIRA TORIYAMA.

NO LAS DEJES ESCAPAR!

Lanzamiento de marzo:

LOS MEJORES RIVALES

Disponible a pariir del 9 de marzo

GUERREROS DE FUERZA HIMITADA

Disponible a pariir del 23 de marzo

DISORDE INEM I THE WAR

Los encontrarás en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.

en video!!

de SON GOHU!! DELCON BALL Z

Descubre la

verdadera fuerza



Este mes de marzo, las dos últimas entregas de tus películas favoritas.

Los otros títulos editados de la colección:

1. LA LEYENDA DEL DRAGON XERON 2. LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL 6. EL SUPER GUERRERO SON GOKU 3. AVENTURA MISTICA 4. GARLICK JUNIOR INMORTAL

5. EL MAS FUERTE DEL MUNDO 7. LA SUPER BATALLA

Cómic editado por PLANETA de AGOSTINI



IO M A S NUEVO LA SAGA DE SIMON







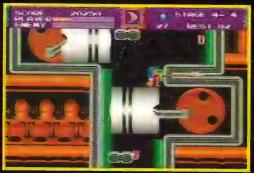
omo bien sabéis, «Castlevania» era hasta ahora uno de los títulos emblemáticos de la factoría Nintendo. Los formatos NES, Super NES y Game Boy habían sido los únicos en disfrutar de las intensas aventuras de Simon en los dominios de Drácula. Pero por suerte las cosas cambian, y últimamente estamos acostumbrados a ver cómo cada vez quedan menos juegos como fichajes exclusivos de una consola u otra. Y éste es el caso de Castlevania, que después de su anunciado traslado llega por fin a Mega Drive con una buena cantidad de cambios.

Incluso el protagonista ha cambiado. Simon, el mata-vampiros por excelencia, deja paso a dos nuevos personajes (son

supuestamente sus sobrinos) que de esta manera cogen el relevo del héroe en su misión de enfrentarse a las huestes del mal. El argumento del juego también ha abierto fronteras. A Drácula ya lo había matado una y mil veces Simon, por lo que había que buscar un nuevo reto para sus herederos. La solución aparece en forma de seguidora del diablo que quiere resucitar a su señor, para lo cual tiene que recorrer Europa buscando los arcanos objetos imprescindibles para la ceremonia.

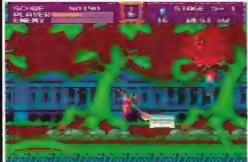
De este modo, los nuevos héroes tendrán una aventura distinta y con aires menos viciados que los manidos entresijos del castillo de los Cárpatos. La hermosa Elizabeth y sus criaturas infernales se convierten en los rivales ideales de Eric y John, que armados y entrenados pretenden defender la memoria de su tío frente a











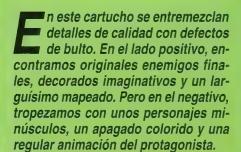


Fiel a la tradición, Castlevania te arrastrará por exóticos parajes enfrentándote a monstruosos y legendarios seres en una perfecta mezcla de acción y plataformas.



En los enemigos finales es donde más se ha esforzado. Konami. Su originalidad y técnica demuestra lo que se podía lograr con este cartucho; el resto sabe a menos:





Cal y arena

A pesar de que la jugabilidad es alta, pierde efectividad desde el momento de o la incompetencia del personaje impide lanzar el látigo en la dirección correcta. Una lástima, porque se trata de un juego completo y diver-&

en que el color del decorado confuntido, que podía haber sido genial. Teniente Ripley













n esta ocasión no habrá que luchar por acabar con la vida del conde Drácula, sino por evitar que sus seguidores le resuciten.









cualquier intento de devolver la vida a Drácula. Tu papel en la aventura será simple. Manejando a cualquiera de los personajes, deberás recorrer los parajes más tenebrosos de Europa, enfrentándote a criaturas tan legendarias como el minotauro y tan espantosas como la momia. Y entre tanto paisaje tenebroso, la Torre de Pisa, el Panteón y los campos de concentración nazis ponen la nota de originalidad y color con sus recovecos y sorpresas.

Los escenarios rotan, el scroll avanza inexorable y los enemigos finales demuestran una fantástica imaginación... la aventura está servida. Sobre todo, si eres un intrépido matavampiros que no teme a los retos difíciles, y al que le gusta recorrer enormes mapeados llenos de sorpresas.

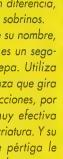




Tus héroes

- John Morris: De gran parecido con su tío Simon, este americano esgrime el látigo frente a sus enemigos. Por desgracia, sus movimientos son limitados y su arma no lanza ataques en todas las direcciones. Es, con diferencia, el peor de los dos sobrinos.

- Eric: A pesar de su nombre, este muchachote es un segoviano de pura cepa. Utiliza una poderosa lanza que gira en todas las direcciones, por lo que resulta muy efectiva contra cualquier criatura. Y su potente salto de pértiga le permite acceder a lugares vetados para su primo John.



No lo dudes, es el matavampiros del futuro.





MEGA DRIVE



ARCADE KONAMI Konami

Nº jugadores: 1 Vidas: De 3 a 5 Nº de fases: 7 Niveles de Dificultad: 3 Continuaciones: Passwords Megas: 8

Algunos decorados son espectaculares, pero eso no basta para ocultar otros defectos técnicos.

MUSICE.

Variadas melodías, con la iusta nota de tenebrismo v el ritmo perfecto para acompañar la acción.

الم المال ال

La espectacularidad de algunos efectos contrasta con la simpleza y falta de contundencia de otros.

El control de los personajes es muy diverso. Mientras unos son manejables, otros plantean problemas.

La amplia longitud de las fases, su elevada dificultad y los passwords garantizan juego para rato.

Un buen arcade plataformero, pero que no brilla a la altura que se podría esperar de su nombre.

83

- · La espectacularidad de algunas fases.
- · La originalidad de ciertos enemigos y decorados.
- · Tener dos personajes a elegir.

- · El tamaño mini de los protagonistas.
- · Las fases en que el escenario "se come" al personaje.
- Un aviso: es realmente difícil.

GUÍA OFICIAL SECA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

GUÍA OFICIAL

SEGA

TREGA DRIVE

TRUCOS V AYUGAS

In Juda para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega

In Más de 500 pantallas a todo color

In Desvelamos secretos



P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

Los titulos más ectuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y trícticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar e las fases más difíciles. Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

5i no encuentras lu ejemplar en el quiosco

						2			
Ci	AA A	NDA	DA	1		TO A	AAE	MITE	LA
31,	MATE	HADE	MIA			PA	MIE		
-		-			-		-	-	
	JIA.	OFIC		. SE	GA	ME	GA	DRI	VE

GUIA OFICIAL SEGA MEGADRIVE
Nombre y Apellidos:
Localidad:Provincia:Código Postal:Teléfono:
□ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas. □ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas. □ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito. □ VISA □ AMERICAN EXPRESS HC Número Fecha de caducidad:
PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 6 ENVIAD EL

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reves, 28700 Madrid











AQUELLOS CHALADOS EN SUS PEQUEÑOS CACHARROS

ugar con los pequeños Micromachines puede significar una tarde más que entretenida. Para ello, basta con pintar con tiza una pista sobre cualquier superficie, llenarla de obstáculos y ponerse a jugar a las carreras. Lástima que la idea no sea original y ya se le haya ocurrido antes a Codemaster. ¿Recordáis «Micromachines» de Mega Drive? Sí, ese cartucho lleno de diversión y plagadito de sorpresas en el que competían los bólidos más increíbles. Pues si tienes una Master estás de enhorabuena, porque ahora tendrás la oportunidad de cargarlo en tu consola.

Y esta versión no desmerece en nada a la de 16 bits. Tiene una opción para dos jugadores que hará saltar chispas del pad, ocho vehículos a elegir y un montón de circuitos alucinantes que se le podían haber ocurrido a un imaginativo chaval de seis años. Una mesa de billar, la bañera, el jardín y hasta la mesa de la cocina (con cereales incluidos) funcionan como perfectas pistas de pruebas para estos veloces vehículos. Usando vuestra pericia, tendréis que sortear las trampas más feroces que hayáis imaginado nunca: pegamento, bolas de billar, naranjas, patitos de goma...

En una palabra, el más original y alucinante juego de coches que haya visto nunca tu Master: diversión garantizada.





Enormes Micro-vehículos

más divertidos que puedes regalar a tu Master. Divertido por su vibrante opción de dos jugadores, por el diseño de las pistas y por lo variado de los vehículos. Divertido como sólo un juego sencillo sabe ser. Nada de complicaciones ni de enrevesadas instrucciones.

«Micromachines» está pensado para divertir sin más, y por mucho que pase el tiempo (de hecho la idea no es nada nueva) seguirá divirtiendo con la misma intensidad. Si te gustan las carreras, los coches y la originalidad, no lo dudes: «Micromachines» es tu cartucho.

Teniente Ripley

























MASTER SYSTEM



DEPORTIVO CODEMASTER Codemaster

Nº jugadores: 1 ó 2 Vidas: 0 Nº de fases: Campeonato Niveles de Dificultad: 1 Continuaciones: 3 Megas: 4

Stilles

Algún parpadeo pone la nota negativa a unos gráficos llenos de color, simpatía y buena definición.

Las melodías, rápidas y ágiles, son el acompañamiento ideal para este trepidante cartucho.

XX chinet

Correctos y apropiados, cumplen su misión de ambientar, además de poner la nota de humor.

Tan divertido y sencillo como jugar a los coches tirado en el suelo sin que los padres pongan peros.

ار أو الوال

Al permitir dos jugadores simultáneos, te puedes imaginar lo adictivo que es. Pero espera a jugar solo...

ווינינו

Uno de los mejores juegos para Master que han salido últimamente, tanto por técnica como (sobre todo) por opciones de diversión.

והןפעו הק

Su originalidad y adictivo desarrollo.

المن المناسلة

 Que los coches no te gusten: te perderías un gran cartucho.

81

LOMAS

¡ÁNDELE, ÁNDELE! ¡ARRIBA, ARRIBA!

Speedy John Speedy

I Rey Rata, la rata más rata de todas las ratas, ha secuestrado a todos los roedores amigos de Speedy Gonzales, y los ha encerrado en las profundidades de su castillo. Así que el mejicano, que presume de ser ratón más rápido del mundo, deberá recorrer sei parajes de los más exótico para intentar rescaturlos. En la Tierra de Hielo, Speedy encontrará bloques que se derriten, temibles esquimales y afilados

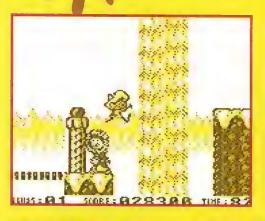
carámbanos. Si logra salir ileso de allí y derrotar finalmente a una gigantesca morsa, pasará a sufrir las elevadas temperaturas de un típico poblado mejicano. Después, tendrá que atravesar un peligroso bosque, sufrir las inclemencias del desierto y corretear por el campo esquivando abejas, mariquitas y peces "caníbales".

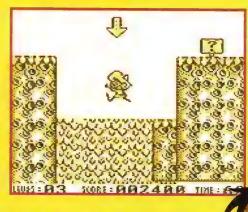
Si por el camino Speedy recoge todo el queso que encuentre, ganará puntos extra. Además, en cada fase encontrará ciertos objetos y animales que le ayudarán a finalizar cada nivel. Es el caso de muelles,

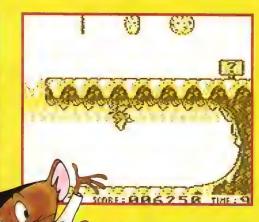
ventiladores, ladrillos que trasladan plataformas, pingüinos con los que podrá rebotar o bloques flotantes. También resultará de enorme valía hallar los interruptores marcados con un interrogante, que aparte de funcionar como punto de partida en caso de perder una vida, abrirán el camino del veloz ratón hacia el final de cada nivel.

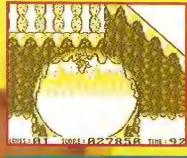
Por fin, una vez que logre salvar todos los obstáculos que encontrará en estas cinco fases (cada una compuesta por cuatro niveles) y acabe con los secuaces que le esperan al final de cada una de ellas, Speedy Gonzales viajará a la Isla del Queso para enfrentarse al mismísimo Rey Rata.

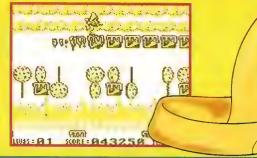
¿Podrá Speedy salir con éxito del desafío más quesero de todos los tiempos? ¿Acabará aplastado como una pobre rata? La respuesta, en tu Game Boy.













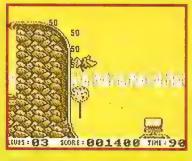
A la velocidad del rayo

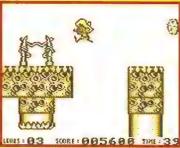
🦳 i alguna característica puede definir este cartucho de Sunsoft, es la rapidez. Speedy Gonzales es el ratón más rápido de la Warner, y su paso por la portátil de Nintendo deja tras de si una polvareda que no puede pasar desapercibida. Especialmente tratándose de un juego pensado para toda la familia, que hará las delicias de los más pequeños y, por supuesto, de los plataformeros.

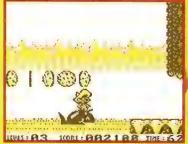
En el apartado técnico, una buena calidad gráfica acompaña las velocidades de vértigo que alcanza el protagonista. Y ello

viene aderezado con un nivel de dificultad correcto y una considerable jugabilidad. Eso si, con un poco de maña y utilizando los passwords, también os lo acabaréis con excesiva rapidez.

Cruela de Vil







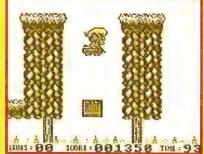


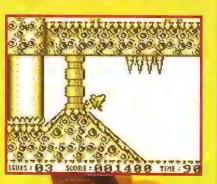






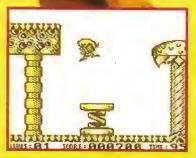












GAME BOY



PLATAFORMAS SUNSOFT Sunsoft

Nº jugadores: 1 Vidas: 4 Nº de fases: 6 Niveles de Dificultad: 1 Continuaciones: Passwords Megas: 2

30

Correctamente realizados, con un rapidísimo y suave scroll, y un pequeño pero buen sprite de Speedy.

Cada fase posee su banda sonora, formada por animadas melodias agradables de escuchar.

No abundan (el juego tampoco requiere más) y se limitan a cumplir su cometido de forma regular.

Muchos saltos "a ciegas" que se compensan por la manejabilidad de Speedy, incluso estando en el aire.

A poco que os gusten los dibujos animados, el afán por derrotar al Rey Rata os llevará a no dejar el juego.

10,000

Una buena conversión de las "melodías animadas de ayer y hoy" que, una vez más, nos ofrece la compañía Sunsoft.

- El protagonista, algo ya habitual en este tipo de cartuchos.
- · La velocidad que alcanza el juego.

- · Que Speedy sólo pueda eliminar a los jefes finales y al Rey Rata.
- · Con cierta práctica, el juego resultará demasiado fácil para los más hábiles.





ras los últimos
experimentos, nuestro
"monstruoso" amigo
Franky se encuentra
muy fatigado, por lo
que ha decidido
tomarse unas
merecidas vacaciones
en la ciudad de los rascacielos. Y por
supuesto, ha invitado a su lugar de
reposo a la bella (para él) Bitsy. Lástima
que la chica haya olvidado el pasaporte,

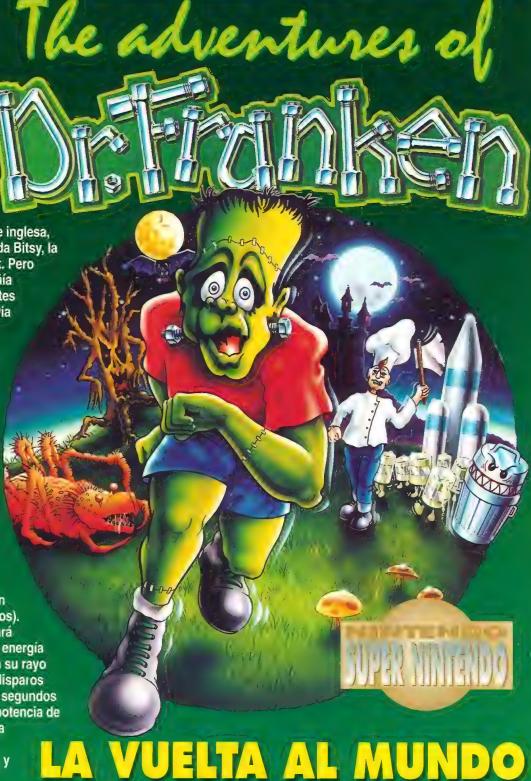
y Franky no haya encontrado mejor solución que desmontarla y enviarla junto a su equipaje. Así que tirando de llave inglesa, bisturi y "3 en 1", ha desarmado a su querida Bitsy, la ha embalado y la ha mandado a Nueva York. Pero para colmo de males, el avión de la compañía Transilvanian Post ha extraviado los paquetes que contenían las distintas partes de la novia de Franky, remitiéndola a veinte zonas distintas del planeta.

Ante tan terrible eventualidad, este remix de hombre deberá viajar a esos veinte lugares y encontrar los cuatro trozos en que la robot ha sido fragmentada. Cada una de estas zonas resultará totalmente reconocible, ya que tanto las plataformas como los paisajes de fondo están inspirados en la arquitectura y naturaleza de veinte países diferentes.

Pero el remate a este tomate será la hostilidad que mostrarán sus habitantes, a los que no tendrá más remedio que eliminar con su eficaz patadón, ya sea vertical o de vuelta completa. Y por si la búsqueda no fuera bastante difícil por si sola, debe completar cada fase dentro de un tiempo marcado (cinco, cuatro o tres minutos).

Como inestimable ayuda, Franky encontrará diversos items que le rellenarán la barra de energía (baterías pequeñas o grandes), aumentarán su rayo paralizante (botellas de oxígeno), le darán disparos (barriles de calavera), le proporcionarán 30 segundos de invencibilidad (escudo), aumentarán la potencia de su salto o le obsequiarán con una vida extra (ítem 1 UP). Además, cuatro de las veinte fases de que consta el juego son de bonus, y

en ellas, Franky podrá fortalecer su salud. Y no dudes que le hará falta. Porque completar la aventura a la vez que se recorre el mundo entero es una tarea de monstruos.



DR. FRANKEN



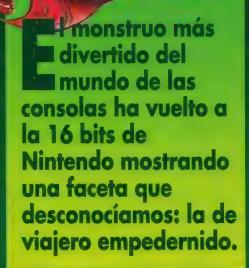






















Una vida menos... y una sonrisa

Uno de los aspectos más destacados de «Las Aventuras del Dr. Frankenstein» es su sentido del humor. Y si no lo crees, mira estos ejemplos. Cuando Franky pierde una vida, por culpa evidentemente del jugador, le mira con la cara más grande de lo normal y le hace una burla, como diciéndole "Ten cuidado, que no me maten más veces".

En otro momento de la partida, al recibir un impacto o caer en zonas de lava ardiendo, se le transforma la cara y los ojos se le ponen saltones, como si se le fueran a salir de las órbitas.

Asi, se suaviza el enfado del jugador al perder una vida, y ja divertirse!, que es de lo que se Irala.





No hay mejor ayuda para un viajero que atraviesa un país desconocido que un plano con la ruta a seguir. Y voitá. Gracias a este mapa de la zona, Frankie podrá moverse por todas partes como Pedro por su casa.





Monstruosamente bueno

I primer aspecto que salta a la vista de este cartucho es su excelente calidad gráfica. Pero no es el único. El scroll es múltiple y presenta varios planos, los paisajes están acorde con el país que visite Franky, los enemigos son originales y muy variados, las animaciones del personaje son excelentes, y todo ello con una completa paleta de colores de gran definición.

La jugabilidad, con la opción de dos jugadores no simultáneos, es otro de sus puntos más reseñables, a pesar de que en un primer momento cueste hacerse con los escasos movimientos del protagonista. Y el planteamiento del juego, con cuatro porciones de un objeto que hay que buscar contrarreloj, puede resultar algo difícil, pero a la vez muy divertido. En fin, un programa tan sólido y bien acabado como el propio monstruo del Dr. Frankenstein.











SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS NINTENDO Elite

Nº jugadores: 1 ó 2 Vidas: 3 Nº de fases: 20 Niveles de Dificultad: 1 Continuaciones: 0 Megas: 8

cráficos

Escenarios y enemigos variados, bien acabados y con una definición y colorido excelentes.

Húsico

Correcta y sin estridencias, no desmerece en exceso del resto de los apartados del cartucho.

sonido FX

El grito de Franky cuando recibe un impacto y el sonido al recoger un ítem es lo más brillante.

Jugabilidad

Eliminando enemigos y buscando objetos la jugabilidad está más que garantizada.

Adicción

Alcanza niveles muy altos, por la curiosidad de visitar nuevos lugares con nuestro amigo Franky.

Total

Un cartucho de plataformas muy completo, con elevada jugabilidad y un acabado final como debe tener todo juego que se precie.

86

Lo Mejor

- · La extensión del juego.
- Esa dificultad exacta para que haya aventuras durante mucho tiempo.
- · El sentido del humor de Franky.

La Pear

- La música podía estar más presente durante la partida.
- A veces el monstruo resulta un poco torpe.

87

82

84

86

88

Ha llegado



Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos

diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas. Sin gastos adicionales de envio

Rescata a la Princesa!

Ninter

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas. Sin gastos adicionales de envio

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

TETRIS

¡Pon a prueba tu coco!

3.950 ptas.

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envio

:Más portátil que nunca!

..... Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.



TIME GEAR -

¡Nuevo en España!

9

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envio

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

¡Una Game Gear en tu muñeca!



(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees); □ Reloj Tetris......P.V.P. 3.950 ptas. □ Reloj ZeldaP.V.P. 3.950 ptas.

☐ Reloj Super Mario BrosP.V.P. 3.950 ptas. □ Reloj Time Gear.....P.V.P. 2.000 ptas. ☐ Reloj Watch BoyP.V.P. 2.500 ptas. NOMBREAPELLIDOS..... DOMICILIO

.LOCALIDAD.....PROVINCIA..... TELEFONO...

Forma de pago: ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

□ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº. ☐ Contra reembolso

☐ Tarjeta de crédito VISA nº

CODIGO POSTAL (imprescindible).....

Fecha de caducidad de la tarieta... Titular de la tarieta (si es distinto).....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72 Fecha y Firma:



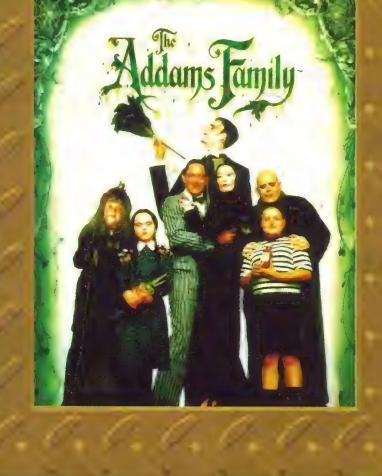
¿DÓNDE ESTÁN LOS ADDAMS?

os Addams constituyen una de las familias más excéntricas del Universo. Pero como veréis, hasta los más raros tienen enemigos, y más cuando corre el rumor de que en su mansión se esconde un fabuloso tesoro.

El caso es que al llegar a casa,

Gómez Addams se encuentra con un panorama desolador. Su esposa Morticia, los niños, la abuela y el resto de la familia han desaparecido sin dejar ni rastro. Así que ante tal desastre, al responsable padre de familia no le quedará más remedio que explorar el caserón familiar en busca de sus seres queridos.

Fantasmas, zombies, arañas gigantescas y agresivos pinchos de cocina son algunos de los personajes que conforman un terrorífico universo de enemigos dispuestos a acabar con Gómez. Pero él cuenta con una extraordinaria habilidad para saltar por encima



suyo, y de este modo dejarlos fuera de combate. Además, encontrará diversos items que harán menos terrorífica su aventura unas zapatillas de deporte que le permitirán ganar velocidad, un casco con hélice para realizar cortos vuelos, espadas y pelotas que podrá utilizar como armas, y vidas extra que aumentarán sus oportunidades de rescatar a su adorada familia.

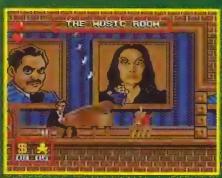
Si tienes corazón, ayuda a Gómez a reunir de nuevo a todos los Addams. Porque esta familia, aunque un poco extraña, es tan entrañable que no debería desaparecer jamás.





















La mansión de los Addams se convierte en una caja de sorpresas cuando Gómez tiene que encontrar a su familia.

Terrorífica diversión

a carismática familia Addams aparece en Mega Drive con todo su esplendor. «The Addams Family» es un gran juego, tanto por sus característi-

cas como por su extensión, ya que está compuesto de multitud de fases nada fáciles, que enganchan desde el primer momento.

Por si fuera poco, los gráficos tienen una gran calidad y consiguen recrear estupendamente el entorno de los Addams. En fin, un juego de plataformeo puro, atractivo y divertido cien por cien. Cruela de Vil



310



ADDAMS RESIDENCE

Cada puerla conduce a un laberinto donde se esconden enemigos, items y fases ocultas que Gómez deberá investiga-

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS ACCLAIM Ocean

Nº jugadores: 1 Vidas: 5 Nº de fases: 14 Niveles de Dificultad: 1 Continuaciones: Passwords Megas: 8

SMILES

Gracias a la gran extensión del juego, destaca la variedad de escenarios y la suavidad del scroll.

milister.

La pegadiza banda sonora de la película os acompañará a lo largo de vuestro recorrido.

Los efectos sonoros se limitan a recrear los saltos de Gómez sobre sus enemigos y poca cosa más.

Un sencillísimo control para un juego que requiere habilidad en el salto y a la hora de esquivar enemigos.

Los avatares de Gómez Addams tienen todos los ingredientes para enganchar sin remedio.

La familia Addams se pasea por los 16 bits de Sega con toda la grandiosidad y el macabro humor que les caracteriza.

- · La facilidad de manejo del juego.
- · Su gran número de fases y níveles.
- · La recreación del universo de los Addams.

الوال

· Se echa de menos que Gómez no sea capaz de realizar más movimientos.



TU COCHE, TU JUEGO

esenta y cuatro circuitos localizados en dieciséis países diferentes, opción para dos jugadores simultáneos, velocidad a prueba de pilotos expertos, máxima espectacularidad y posibilidad de mejorar la mecánica de tu vehículo. Ésta es la carta de presentación de «Top Gear 2».

A los mandos de tu brillante bólido, y antes de iniciar cada carrera, habrás de elegir las condiciones climatológicas en que ésta se desarrollará, la longitud del circuito, y el número de vueltas a completar. Posteriormente, accederás a la modalidad de Configuración del Coche, uno de los mayores to programa. Allí y dependiendo del dipere que beves genado en programa.

aciertos de este programa. Allí, y dependiendo del dinero que hayas ganado en pruebas anteriores, podrás mejorar la mecánica de tu "bala terrestre": el motor, la caja de cambios, los neumáticos... Cada uno de estos elementos tiene tres modelos distintos con diferentes precios, excepto el cambio de pintura de tu bólido, que es totalmente gratuito.

Por otro lado, y aparte de la opción para dos jugadores simultáneos, podrás escoger entre tres niveles de dificultad, cambio de marchas manual o automático, ver la velocidad reflejada en millas o en kilómetros por hora, y configurar el panel de control de cinco maneras distintas Todo esto puede dar una idea de la amplia extensión de este juego.

Pero este comentario quedaría incompleto si no mencionamos el especial cuidado que han tenido los chicos de Kemco en el diseño de los fondos de los circuitos, resaltando los elementos arquitectónicos o paisajísticos más característicos del país en que se desarrolla la carrera. Ver el estanque del Retiro en Madrid o el gran palacio Taj Mahjal en la India, funciona como estímulo adicional para todos los que va de por sí posee el cartucho.

funciona como estímulo adicional para todos los que ya de por sí posee el cartucho.

Además, las condiciones atmosféricas que te irás encontrando en los diversos circuitos van a ser evidentemente variables. En zonas como Suiza o Escandinavia sufrirás copiosas nevadas, la lluvia te sorprenderá en Irlanda, y la niebla o la oscuridad de la noche supondrán otros factores a tener en cuenta en algún que otro circuito. Estas variaciones climáticas proporcionarán un toque más de realismo a esta trepidante aventura.























El más Top

ras el paso de un torbellino en forma de cartucho llamado «Nigell Mansell's World Championship» por la 16 bit de Nintendo, que dejó mis retinas rebosantes de velocidad y suaves rotaciones Modo 7, era difícil esperar otro cartucho igual. Sin embargo, aquí está. Con una perfecta sensación de velocidad, que aumenta progresivamente al elevar el nivel de dificultad y la potencia del motor, una respuesta correcta del vehículo al control pad y unos circuitos variados (las distintas condiciones atmosféricas son una genialidad y los cambios de rasante tan reales que se te encogerá el estómago), «Top Gear 2» es uno de los mejores juegos de velocidad para este soporte. Y además, en la opción para dos jugadores mantiene intactas todas sus cualidades.

Boke







SUPER NINTENDO



VELOCIDAD GREMLIN Kemco

Nº jugadores: 1 ó 2 Vidas: 1 Nº de fases: 64 circuitos Niveles de Dificultad: 3 Continuaciones: Passwords Megas: 8

الرائي الأوروع

Cambios de rasante y condiciones atmosféricas muy reales. Fondos bien definidos y variados.

1163148

Suena durante todo el desarrollo de la prueba. Se deja oír.

No presenta mejoras respecto a la anterior versión del cartucho. Sin pretensiones.

Jugabilidad

Respuesta excelente del coche al control pad. Los cambios en el vehículo sirven de especial aliciente.

Adicción

El amplio número de circuitos y la opción para dos jugadores aumentan mucho el nivel de adicción.

Total

Un buen cartucho de velocidad, divertido, muy jugable y de gran extensión.

89

Lo Mejor

- Esos 64 circuitos, todos diferentes.
- · La buena manejabilidad del coche.

Lo Peor

- La escasa visibilidad cuando hay niebla en el circuito.
- · Que no haya coches para cambiar.



n esta época de guerras, guerrillas y terrorismo internacional, no es de extrañar que se organicen cuerpos especializados en todo tipo de tareas de rescate. Uno de estos equipos, Rescue Force, basa su sistema de salvamento en modernos helicópteros preparados y equipados para enfrentarse a cualquier enemigo y situación.

Sus pilotos han recibido un completo entrenamiento, lo que les permite maniobrar esas potentes máquinas en circunstancias extremas, anteponiendo la vida de los rehenes a su propia seguridad. ¿Te gustaría ser uno de ellos? Pues ahora podrás serlo, siempre que quieras arriesgarte a perder la vida a lo largo de dieciséis misiones casi imposibles.

Misiones que te llevarán a recorrer las junglas vietnamitas, las turbulentas aguas del Golfo, las azoteas de ciudades sumergidas en plena batalla o las cálidas arenas de los desiertos iraníes. En ellas puede haber prisioneros escondidos en cualquier sitio, y su supervivencia dependerá de tu habilidad a la hora de pilotar la aeronave entre montones de tanquetas y soldados armados con lanzamisiles.

Para completar con éxito tu tarea, dispondrás de dos ametralladoras con munición ilimitada, además de misiles y bombas que irán apareciendo en pantalla suspendidos de frágiles paracaídas. Y ten por seguro que necesitarás estas ayudas y algunas más, porque la dificultad del juego lo merece. Enormes enemigos finales con forma de cañones, macrohelicópteros y bases subterráneas, se entremezclarán con todo tipo de trampas naturales y tropas enemigas para ponerte las cosas muy, muy complicadas.

No lo dudes, con «Choplifter III» no vas a encontrar un momento de respiro, y la acción estará garantizada. Así que ponte a los mandos de este helicóptero, y a volar por esos mundos de Dios.



- 05 X 00 100

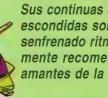




Acción sin límites

ste juego ya resultó más que adictivo hace un par de años, cuando paseó con éxito sus virtudes por Game Boy. Los gráficos eran sencillos y su sonido correcto, pero lo mejor de todo era su jugabilidad y adicción. Y esos valores los ha logrado mantener intactos en esta versión para Super Nintendo.

Sigue siendo poco espectacular gráficamente (que no pobre) y su sonido tampoco es excepcional, pero es un cartucho divertido, muy divertido.



Sus continuas alternativas, sus escondidas sorpresas y su desenfrenado ritmo le hacen altamente recomendable para los amantes de la acción y las misiones casi im-

Teniente Ripley





Las misiones de rescate te llevarán a recorrer todo tipo de escenarios. Complejas junglas compiten con los rascacielos de una ciudad en llamas.









SUPER NINTENDO



ACCIÓN OCEAN Broderbund

Nº jugadores: 1 Vidas: De 3 a 6 Nº de fases: 4 (16 niveles) Niveles de Dificultad: 2 **Continuaciones: Passwords** Megas: 8

Gráficos

Sin resultar espectaculares están perfectamente definidos y tienen una gran calidad en el detalle.

MUSICA

No creo que tengas tiempo para disfrutar de la banda sonora, que acompaña sin restar protagonismo.

En general son correctos. aunque se echa de menos un poco más de fuerza y espectacularidad.

Were in the late

Todos los movimientos del helicóptero son suaves y correctos, redondeando un cartucho muy divertido.

[a] [a] [a] [

La elevada dificultad se ve compensada por los passwords. La pena es que no sea un poco más largo.

Certifi

Nos encontramos ante un clásico arcade de los que no abundan en Super Nintendo. Es divertido. adictivo y muy completo.

- La variedad de situaciones.
- Su divertido desarrollo.

· Puede hacerse un poco corto.











El primer detalle que nos sorprende gratamente es la presencia de diez luchadores a elegir en el modo Versus, cosa que no ocurría en sus precedentes para recreativas y Super Nintendo. Esta ampliación ha sido posible al incluir a los dos jefes: el gran maestro de los palos chinos, Mr. Big, y el luchador misterioso que esconde su rostro tras una desagradable careta, de nombre Karate.

Debido a la extrema dificultad, incluso en el nivel más bajo del modo Historia, los enfrentamientos uno contra uno o Versus son los que salvan a este juego de un lamentable fracaso. No todos los luchadores presentan las mismas condiciones para el combate, siendo Ryo, Robert, Lee, John, King y Karate los que cuentan con más golpes especiales, aunque otros poseen la fuerza como principal arma.

















Este juego me lo han cambiado

reo que los chicos de SNK han "metido la gamba" con los cambios efectuados. La desaparición del característico zoom y la reducción de los niveles de dificultad a dos restan atractivo y jugabilidad a este cartucho. Además, la dificultad se ha multiplicado, siendo muy complicado ganar a dos luchadores seguidos en el modo historia. En el otro lado de la balanza, es un acierto la posibilidad de jugar con los dos jefes en el modo versus. Pero en todo caso, las modificaciones realizadas en esta versión hacen que este cartucho no se parezca mucho al «Art of Fighting» de las recreativas.





SNK SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de Fases: 8
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 2
Megas: 16

जुर्भाव**ः**

Tanto los diez luchadores como los ocho escenarios tienen muy buena calidad, acorde con sus 16 megas.

11/14/4-1

Muy cuidada, con unos temas que se amoldan perfectamente al tipo de juego que se trata.

Esmile EX

Algunos gritos de los luchadores se parecen más a una interferencia que a un sonido humano.

Jugabilidae

Los golpes especiales son muy difíciles de realizar. Y ganar dos combates seguidos, toda una proeza.

للألادالا

Un cartucho tan difícil que te imposibilita disfrutar de él, poca adicción puede llegar a desarrollar.

ofa

Poco acertados han sido los cambios introducidos en este juego, que era excelente sin necesidad de modificaciones.

rojem of

• La posibilidad de jugar con los jefes en el modo versus.

الوجال وا

 Los escasos dos niveles de dificultad, que hacen del «Art of Fighting» en el modo historia un juego para elegidos.



EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO

The State

iños y niñas! ¡Señoras y señores!
¡Bienvenidos al fabuloso mundo del circo!
En la pista 2, los domadores y sus fieras. En
la 3, los payasos. En la pista central, nuestra
gran estrella Aero, el murciélago acróbata.
Pero, ¿qué está pasando? El en otro tiempo
gran payaso Edgar Ektor está saboteando
nuestra función. Sus actores psycho circo,
obedeciendo las órdenes del acróbata Zero, pretenden arruinar nuestras actuaciones. Y es

que el malvado Zero siempre ha sentido celos por los éxitos de su colega Aero.

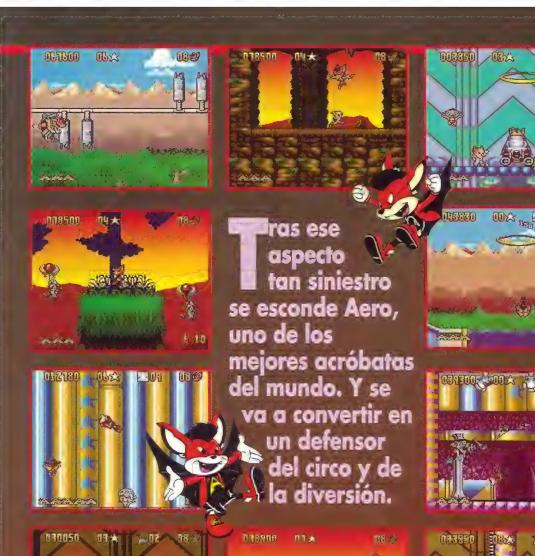
Pero el rey de las acrobacias no permitirá que esto suceda, por lo que va a saltar a la pista dispuesto a salvar el espectáculo. Aunque para ello, además de actuar entre los secuaces de Ektor, tenga que atravesar un peligroso parque de atracciones, encontrar el cuartel general del ex-payaso en las profundidades de un bosque laberíntico y afrontar los horrores de un misterioso museo, antes de poner fin definitivamente a los planes de Zero y Edgar Ektor.

Es la actuación más importante de Aero en toda su vida, y por ello empleará todas las habilidades a su alcance (salto, vuelo estacionario, ataque circundante y lanzamiento de estrellas) y aprovechará los elementos típicos del circo, como globos, monociclos, trapecios, cañones y balancines, para tratar de derrotar a sus enemigos y de conseguir valiosos items. Al fin y al cabo, y como dicen los personajes del circo, la función debe continuar. Así que, ¿no vas a ser capaz de ayudar a Aero en esta tarea?











l circo, por sí solo, posee los elementos suficientes como para resultar divertido y súper entretenido. Pero más aún lo puede ser si constituye el tema central de un videojuego. De esta base parte «Aero the Acro-bat», un buen intento de acercar el mundo circense a otro mundo de diversión, el de las consolas.

Un cartucho bien definido gráficamente y, sobre

todo, plagado de color, que peca de hacerse un tanto pesadete, ya que presenta una excesiva dificultad. En cuanto a su contenido, se trata de un correcto juego de plataformas con escasa variedad de enemigos, pero que contiene un buen repertorio de situaciones que pondrán a prueba vuestra habilidad.

Cruela de Vil



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS SUNSOFT Iguana

Nº jugadores: 1 Vidas: 6 Nº de fases: 4 Niveles de Dificultad: 1 Continuaciones: 3 Megas: 8

Graficos

Bien definidos, con un suave scroll, súper coloristas y además bastante variados.

ા ઇકાવિક

Las melodías circenses de toda la vida que, pese a estar bien ejecutadas, se hacen un tanto repetitivas.

Sonido FX

Pocos efectos sonoros, pero los que hay son contundentes y cumplen muy bien su cometido.

Jugabilidad

Pese a todos los artilugios que utiliza Aero, su control es sencillo, siempre que tengas buenos reflejos.

Adiccion

La infinidad de niveles y de acrobacias conseguirán enganchar a los amantes de las plataformas.

Total

Sunsoft nos aproxima al fascinante mundo del circo de la mano de un personaje de excepción, el murciélago acróbata Aero.

iriélago acróbata Aero.

- · La originalidad del protagonista.
- La variedad de objetivos a alcanzar.
- Los medios de transporte que utiliza Aero: cañones, balancines...

Lo Peol

- Puede que pocos lleguéis al final por la excesiva dificultad del cartucho.
- Sólo presenta tres oportunidades para continuar.

81

80

75

82

79

80



MECA SD

ROMENTE ET METTOS

a compañía Viacom presenta, bajo los auspicios de Bram Stoker, una aventura interactiva en la línea de anteriores juegos para Mega CD como «Sherlock Holmes», «Night Trap» o el reciente «Ground Zero Texas». Aunque claro, todavía podríamos retroceder más en el tiempo y recordar el famoso "Cluedo", juego de mesa con el objetivo de descubrir a un asesino mediante preguntas, verificación de

coartadas y demás técnicas detectivescas. Porque a eso se reduce la esencia de «Dracula Unleashed», a descubrir la personalidad bajo la que se esconde el Vampiro para acabar con él.

La acción comienza en el año 1899, cuando Alexander Morris llega a Londres para desentrañar las extrañas circunstancias que desencadenaron la muerte de su hermano Quincey. Su primer paso es ponerse en contacto con Arthur Holmwood, persona influyente en la sociedad londinense y antiguo amigo de su hermano. De esta manera, Alexander consigue introducirse en el "Hades Club" y conocer a las personas que rodearon a su hermano en vida. Al comienzo de sus pesquisas, también conoce a la bella Annisette Bowan, joven a la que, no se sabe si por suerte o por desgracia, entrega su amor.

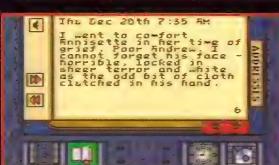
A partir de este punto, Alexander Morris se ve envuelto en un torbellino de misterio y terror. Extrañas muertes sacuden la ciudad de Londres, afectando a las personas que, de alguna manera, estuvieron relacionadas con su hermano y ahora lo están con él. Todos los indicios apuntan hacia un sentido: el conde Drácula se oculta bajo la personalidad de alguien muy cercano a él. Pero, ¿quién es realmente?



cambiado su habitual aspecto por el de una persona de carne y hueso muy cercana a ti. ¿Podrás descubrir de quién se trata?













Requisito imprescindible: inglés hablado y escrito

os personajes creados por Bram Stoker sirven de referencia para construir una historia de odios, miedos y pasiones en la que, una vez más, el enemigo oculto es el conde Drácula. El juego arranca con una presentación "de cine" y el famoso "Carmina Burana" para ir abriendo boca, y continúa con todos los ingredientes que hacen del compacto lo que es. Imágenes y voces digitalizadas en plan película, un menú de opciones que permite decidir los pasos a seguir y una banda sonora digna del mejor cine de terror.

Pero todas las maravillas de «Dracula Unleashed» terminan relegadas a un segundo término, debido al gran handicap que supone el idioma. Y es que el juego se desarrolla en in-

glés, así que quien no lo domine a la perfección lo lleva bastante claro.

Cruela de Vil



Adéntrate en un digitalizado y lúgubre Londres Victoriano.

CHARINON NO

«Dracula Unleashed» es un claro ejemplo de cómo el soporte compacto puede ser utilizado para algo más que para realizar versiones mejoradas de juegos de Mega Drive. Estamos ante una alucinante y sorprendente película digitalizada, que lejos de estancarse ante la limitada paleta gráfica de los 16 bits de Sega, ha sabido sacarle todo su jugo, culminando unas

SOME OF

imágenes de un

gran atractivo.

Qué mejor obertura para esta aventura que el archiconocido "Carmina Burana". Además, el resto de la banda sonora compuesta para el juego no tiene nada que desmerecer a este espectacular comienzo musical. Y por si esto no fuera suficiente, los efectos de sonido contribuyen sobremanera al ambiente tétrico, y la digitalización de las voces está muy bien conseguida. En fin, casi perfecto.

MEMORIA BU

Estamos ante un juego con imágenes y voces totalmente digitalizadas, por lo que no hace falta ser ningún Einstein para averiguar en qué se ha ocupado la memoria. Por otra parte, «Dracula Unleashed» presenta la siempre bienvenida opción de poder salvar cuantas partidas quieras. Una

posibilidad de lo más atractiva, si tenemos en cuenta que un paso en falso puede ser mortal.













Y aquí estás tú para descubrirlo. Porque no te quedará más remedio que convertirte en Alexander Morris, para adentrarte en el Londres Victoriano y desentrañar este gran enigma. Lo lograrás valiéndote de los iconos que aparecen en pantalla. Así, contarás con un inventario de los objetos que vayas recogiendo, un reloj (si el tiempo te apremia será tu perdición), un "maestro" que te indicará la utilidad de cada icono, un mapa de Londres, una puerta para entrar y salir de los diversos lugares, una agenda de

direcciones que se incrementará a medida que vayas avanzando en el juego, y un valioso diario en el que te convendrá apuntar toda la información que recojas. Y además, las opciones técnicas que te pemiten salvar o cargar partidas.

Ahora, tú estás solo en medio de Londres, y debes decidir qué es lo que tienes que hacer. Eso sí, ten muchísima precaución, porque algo terrible relacionado con seres inmortales está sucediendo. Y al fin y al cabo, de lo que hagas depende tu propia vida.









na nueva aventura interactiva llega al Mega CD, con una calidad técnica que hace honor a este formato.



































Y también en español

Los que no dominéis el idioma inglés, tendréis que esperar hasta el próximo mes de mayo para disfrutar de la versión traducida de «Dracula Unleashed». Será a partir de esa fecha cuando se distribuya la versión en español, con el consiguiente aumento de la jugabilidad y adicción. Hasta entonces, los iniciados en el inglés tendrán una buena oportunidad de practicar a la vez que se divierten.

MEGA CD



AV. INTERACTIVA SEGA Viacon New Media

№ jugadores: 1 Vidas: 1

Nº de fases: Aventura Niveles de Dificultad: 1 Continuaciones: Grabar

Stilles

El plato fuerte son las digitalizaciones en plan película, muy conseguidas a pesar de las limitaciones de colores de Mega Drive. 8/

والسود

Una impresionante banda sonora digna de las mejores películas de terror pone la nota musical a la aventura. 90

اولوا الأطورول

Al tratarse de una aventura interactiva, los movimientos son inexistentes. Se limitan a marcar con el cursor las diversas opciones, **75**

nčivil:A

Su pequeño gran handicap es el idioma, ya que el juego requiere un gran dominio del inglés. **78**

Total

Un juego alucinante y muy bien realizado, que pierde puntos por no estar adaptado a nuestro idioma. 83

rolelli of

- Las digitalizaciones y la ambientación del Londres Victoriano.
- El punto de vista desde el que se ha concebido el juego.

70 330

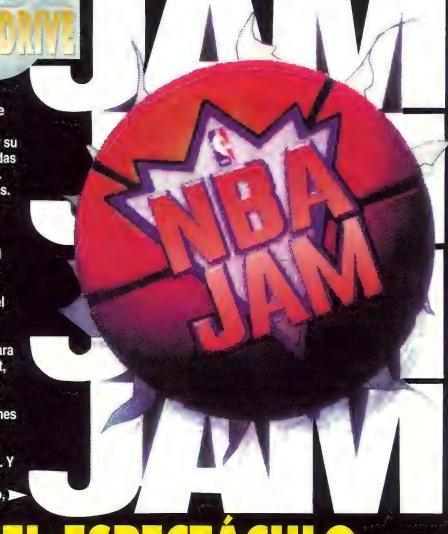
• Ya sé que nos repetimos, pero bueno: el idioma.

I baloncesto es sin duda uno de los deportes de equipo más apasionantes que existen. Las enormes posibilidades de juego que contiene y su rapidez de desarrollo permiten cientos de jugadas y de variaciones a lo largo de cualquier partido. Sus acciones son vibrantes, rápidas y atractivas. Pero donde de verdad se aprecian todas estas características es en la Liga Profesional

Americana. La NBA aglutina en su seno a las figuras más sobresalientes de este deporte, atletas capaces de manejar el balón a velocidades de vértigo y de desafiar las leyes de la gravedad con sus potentes saltos. Teniendo en cuenta estas cualidades, no es de extrañar que el baloncesto, sobre todo el americano, sea uno de los deportes preferidos para ser reproducido en forma de videojuego.

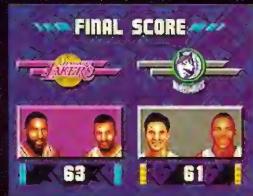
En los últimos tiempos, ya se realizaron varios cartuchos para Mega Drive que trataban de reflejar las excelencias del basket, pero ninguno logró un auténtico éxito. Uno de los problemas principales eran los embrollos que se producían en la zona, provocados por la gran cantidad de jugadores y las limitaciones de longitud de la cancha. La mejor solución era sustituir el habitual cinco contra cinco por un dos contra dos en todo el campo, reduciendo además las reglas a su mínima expresión. Y eso es lo que se ha hecho en «NBA Jam».

Alguno de vosotros puede pensar que eso no es baloncesto.



MÁS ALLÁ DEL ESPECTÁCULO







Elevado a la cuarta potencia

Por número de jugadores y de variaciones no te puedes quejar. Puedes disputar un partido tú solo, tú contra otro, tú y otro contra la máquina, dos contra dos... Jugando tú solo puedes divertirte, pero donde de verdad vas a disfrutar es compartiendo equipo con un amigo entusiasta y en los enfrentamientos entre cuatro locos del balón. Ningún juego deportivo había alcanzado hasta ahora tanta comodidad a la hora de compartir equipo.

SINS AST AST AST AST AST AST AST AS	SIGNS SIGNS VINETURE ALL DEPORTS ALL DEP	ABCD EFGH IJKL MNOP ORST UVWX VZII •	ABCD EFGH IJKL MIOP ORST UVWX VZII
GUD	CYA.	10	The same

Cerca de las Estrellas

Los pases, tapones y robos de balón son alardes de virtuosismo. Pero donde mejor podemos apreciar la espectacularidad de este cartucho, es en los mates que son capaces de realizar los jugadores. Muy por encima del aro y cerca de

la estratosfera, Worthy, Wilkins y compañia harán saltar chispas del balón y reventarán los tableros como si fueran de cristal fino.

Lo único que se puede hacer frente a estos monstruos es mirar y disfrutar.





















n juego repleto de espectaculares acciones que, por su fórmula de dos contra dos, se asemeja bastante al basket callejero.

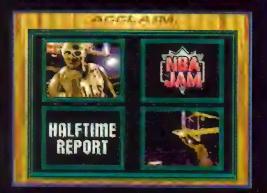








Al final de los partidos y en forma de resumen de la jornada, podrás disfrutar de escenas digitalizadas directamente de la NBA. Y aunque parezca increíble, el juego es más espectacular que las imágenes reales.



Basket de fantasia

ejos de intentar reflejar la realidad del baloncesto, «NBA Jam» se ha centrado en uno de sus puntos más atractivos, la espectacularidad. El parecido de este cartucho con el deporte de la canasta se reduce a lo esencial: hay que meter la pelota por el aro como sea. Y si es destrozando el tablero con un mate antologico, mejor que mejor.

Posiblemente, los entusiastas del baloncesto

se vean perdidos al principio por la ausencia de reglas, pero pronto se entusiasmarán con la velocidad de un juego en el que prima la fantasía. Además, la opción de varios jugadores simultáneos es uno de los aspectos más completos y divertidos de este "dos para dos". Yo, por supuesto, me lo he pasado en grande.

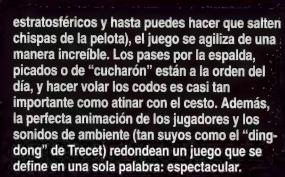
Teniente Ripley





y técnicamente tendría razón. Pero la idea base sigue siendo la misma y la diversión se multiplica. Y es que disfrutar con cuatro jugadores simultáneos vistiendo la camiseta de los mejores jugadores del mundo, es casi mejor que ganar el Anillo de Campeones en una competición en serio.

Sin fueras de campo, sin campo atrás, sin faltas y con unas canastas que rozan el límite de las leyes físicas (los mates son







MEGA DRIVE



DEPORTIVO ACCLAIM Arena

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: Liga
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

उर्निविन्ड

Las animaciones de los jugadores rayan a la altura que se podía esperar de sus referentes reales.

Música

Es parte secundaria del juego. Sólo aparece entre tiempos y en las pantallas de opciones.

Souldo EX

Espectacular. Lo mejor son los comentarios "estilo Ramón Trecet" que corean todas las jugadas.

وولونا النظورولا

Un solo jugador puede encontrar demasiadas dificultades de control. Pero todo es acostumbrarse.

الرفائدالدا

Los juegos que se pueden compartir son siempre muy adictivos. Sobre todo si se comparten entre cuatro.

1.7.1

No es baloncesto en el riguroso sentido del juego, pero es divertido, adictivo y, sobre todo, espectacular. Muy recomendable.

e todo, espectacular. recomendable.

- La opción de cuatro jugadores.
- Algunas animaciones.
- · Elegir a los mejores del mundo.
- Romper el tablero.

انواع را

- Los puristas del baloncesto lo encontrarán demasiado "irreal".
- Jugar uno solo.

90

87

90

89

90

89

Este mes TODOSEGA te regala lo más grande

stamos que nos salimos.
Si pensabas que
TODOSEGA no conseguiría sorprenderte nunca más, corre al kiosco
más cercano y échale
un vistazo al número
que te hemos preparado este mes.

Pero na vamos a perder

tiempo con palabras, pues las imágenes hablan por sí solas. Junto a tu revista favorita -plagada de mega reportajes que no puedes dejar de leer-, encontrarás dos regalos que quedarán grabados en tu retina durante mucho tiempo: un genial video en el que podrás ver en acción a Sonic y a todos sus nuevos enemigos, y un poster gigante, hecho a la medida del héroe de Sega.

Piénsalo bien . ¿Hay alguien que te dé más?



iiGratis un vícleo un poster gigante de SONIC 3 !!





Elige Lo Mejor
Elige Todo Sega



LA GUERRA DE LAS JUDÍAS

I doctor Robotnik ha ideado un nuevo plan: con la Máquina Cocedera de Alubias convertirá a la jovial población de Beanville en malvados robots que le ayudarán a acabar con la música y la diversión del planeta Mobius. Los secuaces de Robotnik están encerrando a las pobres judías en oscuras mazmorras y cuando consiguen agrupar un mínimo de cuatro del

mismo color las envían a la Máquina Cocedera. Esta es la base de la que parte este cartucho, una nueva y delirante visión del famoso "Columns", y que consiste, básicamente, en agrupar horizontal o verticalmente alubias del mismo color. Además, presenta cuatro modos de juego: Práctica (para obtener habilidad se juega contra el temporizador), Rompecabezas (para resolver los puzzles que utiliza Robotnik), Escenario (para vencer a los robots y conseguir que su mazmorra se hunda) y Gear to Gear (para desafiar a algún amiguete a una lluvia de alubias).

Cuando juguéis contra un adversario, ya sea robot o amigo, tened en cuenta que cuantas más alubias hagáis desaparecer de una vez, más alubias transparentes caerán en la mazmorra contraria. Para esto son muy valiosas las reacciones en cadena. Además, estas alubias sólo pueden desparecer con un grupo o más de alubias vecinas.

Ya veis, rapidez, habilidad y muchas ganas de comer, digo de divertirse, es todo lo que necesitáis.















Para ganar a los secuaces de Robotnik, y más tarde al doctor en persona, tendréis que conseguir llenar su mazmorra de alubias.







unque no lo creáis, estas simples alubias son capaces de ofrecer muchas horas de diversión.









Unas alubias geniales

adie hubiera pensado jamás que jugar con unas simples judías pudiera ser lo más divertido del mundo. Por suerte para nosotros Sega y Compile apostaron por esta original idea, metieron por medio a Robotnik y el resultado ha sido un cartucho excepcional.

Los creadores de este juego se han comprometido a divertirnos y mantenernos pegados a la consola y, la verdad, han

conseguido sus propósitos. ¿ Que los gráficos y el sonido no son lo mejor que hemos visto en la portátil de Sega? Bueno, eso es lo de menos. Porque en «Dr. Robotnik» lo que realmente importa es la avalancha de entretenimiento que se viene encima nada más conectar la consola.

Cruela de Vil





GAME GEAR



PUZZLE SEGA Compile

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 13
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

जस्ति इस्तिस्चिड

Son muy sencillos y, claro, siempre iguales, pero es que el desarrollo del juego no requiere nada más.

origina

Sin ser nada del otro mundo, la banda sonora acompaña correctamente el descenso de las alubias.

الم والسوق

Los efectos sonoros son casi inexistentes, así que no esperéis encontrar nada sorprendente.

uggoilide)

Divertidísimo y altamente jugable. Sólo requiere rapidez y habilidad por vuestra parte.

प्रविकारी व

Esta es la gran baza que presenta la nueva incursión de Robotnik en la Game Gear.

Una pasada de juego que os mantendrá pegados a la portátil mientras colocáis alubias como locos.

85

Le illejon

- Las altísimas dosis de jugabilidad y adicción que presenta este juego.
- La posibilidad de jugardos personas simultáneamente.

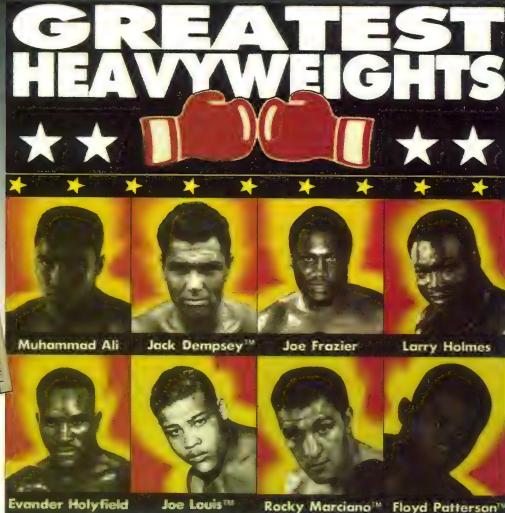
Lo Paor

• ¿Desde cuándo divertirse es algo negativo?





MITOS DEL RING



os ocho mejores boxeadores de todos los tiempos en la categoría de los pesos pesados han decidido volver, para demostrar sobre el ring de la 16 bit de Sega porqué llegaron a ser poseedores del cinturón de campeones del mundo. Con «Greatest Heavyweights» podrás ser Jack Dempsey, Joe Louis, Rocky Marciano, Floyd Patterson, Muhammad Ali, Joe Frazier, Larry Holmes o Evander Holyfield, con sólo seleccionar el modo de juego "Torneo", donde te enfrentarás a los otros siete monstruos del ring, o "Exhibición", si prefieres disputar un único combate. En ambos modos podrás elegir entre uno o dos jugadores, así como el número de asaltos a disputar (de 3 a 12).

Pero si prefieres vivir por ti mismo la carrera de un púgil desde sus comienzos (los primeros combates ganados, las primeras noticias en los medios de comunicación especializados...) hasta llegar a su consagración definitiva, también puedes hacerlo con el modo "Nueva Carrera". En él crearás un boxeador con el físico que desees, pudiendo elegir entre cinco modelos de cara distintos, tres de cuerpo, quince colores de pelo, otros tantos tonos de piel y hasta trece modelos de calzón y botas.

Una vez conformado tu púgil te encontrarás con 29 boxeadores, a los que deberás ir derrotando si pretendes subir puestos en la clasificación mundial de los pesos pesados. Y entre combate y combate podrás acudir a la zona de entrenamiento, donde tendrás a tu disposición varios tipos de ejercicios, alimentos y sparrings. Presta mucha atención a este apartado, porque de él dependerá la pegada, velocidad de movimientos y resistencia de tu púgil.

Una vez dentro del cuadrilátero, serás capaz de ejecutar hasta diez golpes distintos con ambas manos, desplazarte hacia adelante y atrás, así como bloquear los golpes de tu oponente e incluso hacerle burla. En fin, que tienes ante ti un juego muy real que dejará K.O. a todos los consoleros aficionados al boxeo.







WIND SIVE SIVE EXHIBIT ION START CAME



El mejor de los pesos pesados

os aficionados al boxeo pueden estar de enhorabuena, ya que «Greatest Heavyweights» refleja acertadamente cómo es un combate de los pesos pesados. Y ello gracias a los más de diez movimientos, la digitalización del sonido de los golpes o la rapidez de los púgiles.

Los gráficos, además, presentan una buena calidad. Especialmente los boxeadores, en los que se muestran los golpes recibidos a través de moratones en la cara o gotas de sudor que saltan por el aire.

Pero el cartucho alcanza su culmen con la excelente opción de dirigir la carrera de un boxeador que tú mismo podrás crear, a base de elegir sus cualidades, sus rivales, su entrenamiento... Genial.









En todo momento podrás tener conocimiento de la potencia de pegada, la rapidez de movimientos y la resistencia de tu pupilo.



Aparte de unos gráficos más que notables, el juego hace gala de un gran realismo a la hora de simular la carrera de un púgil.













MEGA DRIVE



DEPORTIVO SEGA Sega

Nº jugadores: 1 ó 2 Vidas: 1 Nº de fases: 38 púgiles Niveles de Dificultad: 1 Continuaciones: 0 Megas: 16

Gráficos

Destacan especialmente los boxeadores, tanto los ocho campeones como los que se pueden crear.

Un mismo tema para todo el juego. Suena bien, pero en contadas ocasiones.

Los golpes suenan con una nitidez sobrecogedora, y el resto de los sonidos rayan a un excelente nivel.

Los boxeadores responden rápida v eficazmente al pad, tanto de tres como de seis botones.

. \ 0 | 0 | 0 | 0) 11

La posibilidad de crear tus propios boxeadores y de luchar con los grandes lo hacen muy adictivo.

Los aficionados al boxeo se lo pasarán de miedo con este cartucho. Y no sólo ellos, ya que es un juego completo y bien acabado

()

- · La cantidad de golpes que se pueden realizar.
- · Las digitalizaciones de los sonidos.

· Que no aparezcan los boxeadores de cuerpo entero, sería ya la repanocha.





Afiladas púas, tambores sobre los que rebotar, notas de música ascendentes... éstos y muchos más obstáculos desafiarán a Zool. De algunos se beneficiará, pero otros es mejor evitarlos.



La imaginación al poder

egún cuentan los chicos de Gremlin, «Zool» es el defensor de la creatividad, así que no podíamos esperar otra cosa que un juego súper imaginativo y original. Y no hemos de quitarle méritos, ya que se compone de cinco mundos diferentes, con sus correspondientes enemigos, para que este ninja deambule a su antojo.

Sin embargo, en lo que respecta a su desarrollo no es demasiado imaginativo. Un juego más de plataformas, con los obstáculos de costumbre y el aliciente de que Zool escala paredes, que gustará sobre todo a los adictos a este género. Ellos afrontarán con más ganas toda su dificultad, que la tiene.

Cruela de Vil



Aquí tenemos a
Zool dispuesto a
lanzarse sobre el
medallón que le
abrirá paso al
siguiente nivel.
Claro, que para
ello antes habrá
tenido que
recoger los 99
bonus de turno.



Zool realizará una desenfrenada carrera para conseguir todos los objetos necesarios en el tiempo marcado para cada fase.



¿Que algunos obstáculos parecen insalvables? Pues escalamos las paredes y seguro que podemos llegar a todos los sitios.





MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS SEGA Gremlin

Nº jugadores: 1
Vidas: De 1 a 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: De 1 a 3
Megas: 4

Gráficos

Destaca la variedad, tanto de decorados como de enemigos, y la animación del protagonista.

Musica

La banda sonora no pasa de correcta, limitándose a acompañar el recorrido de Zool por los cinco mundos.

sonido FX

Los efectos de sonido se reducen a simular disparos, recogida de bonus y demás cosas del mismo estilo.

Jugabilidad

Zool tiene un pequeño problema: se va de varilla y patina, con la consecuente pérdida de tiempo.

Adicción

Si os gustan las plataformas, os "picaréis". Si no, os encontraréis con un juego correcto "a secas".

Ota

Un juego variado, colorista y con buenas dosis de diversión, que os llevará a través de cinco mundos tan diferentes como difíciles.

colorista de de evará a ndos tan íciles.

Lo Mejor

- Que Zool recargue su barra de energía gracias a los corazones.
- Que se continúe en el mismo nivel en el que se ha perdido la última vida.

Lo Peor

 Que Zool sea un poquito incontrolable, lo que resulta molesto en momentos clave.





El gran medallón que permite a Zool continuar su alucinante viaje, no aparecerá hasta que el intrépido ninja haya recogido 99 bonus a lo largo de cada nivel.







Ante ciertos enemigos con cara de pocos amigos, nada mejor que poner en práctica todo lo que Zool aprendió de sus maestros ninja. Es muy efectivo.

Furia Ninja

a versión para Game Gear de «Zool» se presenta como un cartucho entretenido y lleno de color, que destaca por la variedad con que se han concebido los cinco mundos que debe atravesar el protagonista. Eso sin olvidar la animación de Zool, aunque de vez en cuando no se libre de realizar algún "salto de fe". Seguramente, y al igual que el de Master, este juego deleitará a los plataformeros, que encontraran en él un reto a sus habilidades.

Además, antes de viajar hasta otro planeta no me quedará más remedio que derrotar a una bestia especialmente entrenada por Krool y su ayudante, Mental Block, que tiene como único objetivo convertirme en papilla.

Supongo que el terreno será capa vez más hostil, así que tendré que valerme de mi entrenamiento ninja si pretendo seguir adelante. De este modo, podré escalar por las paredes, disparar y realizar mi ataque especial. Pero eso no bastará, así que confío en que encuentre items, pasadizos y plataformas móviles que me vendrán muy bien en esta misión.

Tengo la certeza de que, con tu valiosa ayuda, podré imponerme a las Fuerzas Sin-Imaginación.

Después de todo yo soy Zool, el Ninja de la Enésima Dimensión, Protector de la Creatividad y Defensor del Bien.





GAME GEAR



PLATAFORMAS SEGA Gremlin

Nº jugadores: 1
Vidas: De 1 a 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 17
Continuaciones: De 1 a 3
Megas: 2

Gráficos

Decorados bien definidos, por los que el protagonista se desplaza merced a un suave scroll.

Missian

Sin ser una candidata a los premios Grammy, cumple con normalidad su cometido dentro del juego.

Sonido FX

Disparos, recogida de bonus, items y poco más es lo que os vais a encontrar. Cumplen y ya está.

Jugabilidad

El personaje es menos incontrolable que la versión Master, pero de vez en cuando sigue patinando.

Adicción

Resulta lo suficientemente variado como para enganchar, pese a su elevado nivel de dificultad.

O

Un buen juego de plataformas que cuenta con los elementos necesarios para que pases ratos muy agradables con tu portátil.

79

Lo Mejor

- La facilidad con que Zool puede recargar su barra de energía.
- La variedad que ofrecen las fases.
- Los enemigos (pocos, pero bordes).

40141

 Los saltos a ciegas que hay que realizar en ocasiones, debido a la escasa visibilidad.

80

74

70

78

79

Bienvenidos a



Esta es nuestra programación:

AUTOMOVILISMO

PRESSING CATCH

ACTUALIDAD

CIO

DEPORTES

Apasionantes carreras de coches

A primera hora, y para abrir boca, podrán ustedes asisitir en directo a dos retransmisiones de lujo vía Nintendo Acción. Una se llama TOP GEAR 2 y viene con ganas de correr. La otra va de Rock y se deja caer como ROCKÍN ROLL RACING.



Ya, es posible que no sea hora para golpes, bestiajos y demás calaña, pero lo que os vamos a enseñar antes de comer no tiene que ver con eso. Veréis. CLAYFIGHTER es un gozada de muñecos de plastilina mucho más graciosa que violenta. Y RANMA 1/2 es un espectáculo MANGA del que damos buena guía, esto, cuenta, digo, trucos.

Entrevistas con futuro

Que no, que no vamos a "amenizaros" la sobremesa (para muchos la siestecilla) con una aburrida entrevista para listillos en la que no se entiende nada. Que vamos a hablar con ARGONAUT, los chicos que diseñaron el FX. Para que nos cuenten sus nuevos proyectos. ¿Interesante?

Viajes al lejano Oriente

Y en nuestro espacio de viajes y disfrute usted del mundo, un recorrido por la locura japonesa y sus más celebres rincones. A saber: MEGA MAN X, ELECTRO BRAIN, TWIN BELL RAINBOW ADVENTURE...

Competicones al más alto nivel

Basket y fútbol, los deportes del país por excelencia, se pasan a PRIME TIME, por obra y gracia de Acclaim y Ocean. ¿Que cuánto han pagado? Poco... Uno ha dado NBA JAM a las masas, lo mejor en basket de la década. Y el otro se ha estirado con SOCCER KID, que no es fútbol puro pero tiene muchos balones... en juego.





















JUPEN NINTANDO





PATO AL RESCATE

s un pájaro? ¿Es un avión? ¿Es Superman?
Nada de eso, se trata de Duck Dogers, el mayor
héroe intergaláctico que ha existido y existirá
nunca. Pero, ¿quién se esconde bajo ese traje
verde de superhéroe? Pues ni más ni menos que Daffy
Duck, o lo que es lo mismo para los que habitamos por
estos lares, el Pato Lucas en persona.
Él es el héroe del Sigle 24 y modio. Su "Talán de

Él es el héroe del Siglo 24 y medio. Su "Talón de Aquiles" es un pequeño marciano llamado Marvin, que ha osado secuestrar a los embajadores del espacio, y ahora planea destruir la Tierra con una razón de peso: nuestro planeta tapa su vista panorámica de Venus. Por esta razón, Daffy deberá frenar los planes de conquista de Marvin, enfrentándose a todo marciano que se le ponga por delante.

Para ello, cuenta con la inestimable ayuda de su fiel amigo Porky, que al principio de cada aventura le ayudará a hacerse con las armas más adecuadas. Pero aun así, esta tarea no será fácil, pues si pretende conseguir este armamento de alta tecnología (blaster, pistola de congelación, eléctrica, trifásica, de bombas o anti-materia), Daffy tendrá que recoger los sacos de dinero que oculta cada marciano, y que sólo aparecerán cuando logre acabar con cada uno de ellos.

Eso sí, por variedad que no quede, porque cinco son las misiones que nuestro palmípedo héroe deberá realizar si quiere librar a la Tierra de la amenaza que supone Marvin. Los planetas Magma, Acuario-4, Zeus-3, Jungla Amazonius y el modulador espacial P-38 serán los lugares en que Duck Doggers tendrá que verse las caras con el pequeño marciano y sus malvados aliados.











#898He

₩×00 08888860











Un personaje un tanto "patoso"

Super con una nueva aventura de los personajes de la Warner. En esta ocasión, el Pato Lucas protagoniza un argumento galáctico (basado, cómo no, en la serie animada "Duck Dodgers en el siglo 24 y medio") y plataformero.

Un cartucho correctamente realizado en todos sus aspectos sonoros y gráficos, en el que destacan las animaciones del sprite protagonista, aunque éste resulte un pelín incontrolable. Aun así, le falta esa chispa necesaria para enganchar sin remisión desde el primer momento.

Cruela de Vil



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS SUNSOFT Sunsoft

Nº jugadores: 1 Vidas: 3, 4 ó 5 Nº de fases: 5 Niveles de Dificultad: 2 Continuaciones: 1 Megas: 8

Gráficos

Scroll correcto, pero escenarios y enemigos muy repetitivos. Destaca la animación del Pato Lucas.

husian

Las melodías dan al juego las dosis de acción musical que requiere, pero pecan de machaconas.

Sonido FX

Cada arma viene acompañada de su sonido Destacan además las exclamaciones de Lucas.

Jugabilieles

El protagonista patina en algunas ocasiones, pero por lo demás resulta sencillo dominar el juego.

Adiction

Los niveles se parecen excesivamente entre sí, por lo que puede llegar a cansar demasiado pronto.

100

Un juego plataformero que tira a normalito, cuya mayor virtud es estar basado en un personaje clásico de los dibujos animados.

78

n Mejlor

- Sin duda alguna, el protagonista.
- Las fases son verdaderos laberintos que desafían vuestra habilidad.
- · Las expresiones del Pato Lucas.

Los Pigot

• Se echa de menos una mayor variedad de enemigos y de escenarios.

75

74

75

80

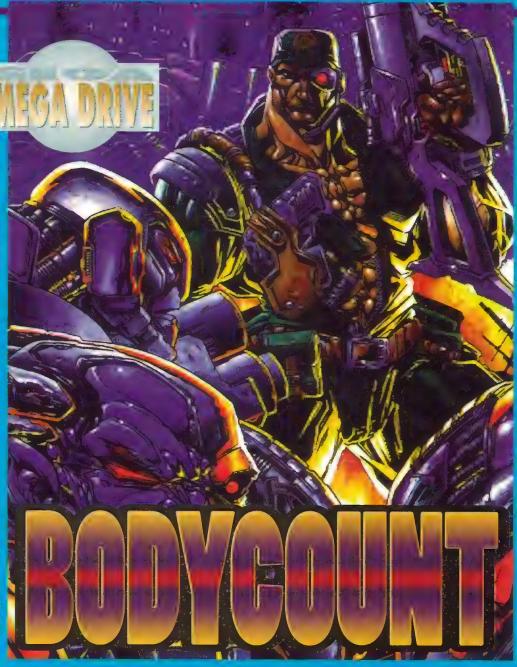
79

LOMAS









APUNTA, DISPARA Y CORRE

u h u d h Y re a

ué desastre. Una nueva amenaza exterior ha hecho que el destino de la Humanidad penda de un hilo. Bueno, más que de un hilo, de la puntería del valiente que se atreva a enfrentarse a las hordas de mutantes que han invadido la Tierra. Y... ¿adivinas quién es el héroe en el que va a recaer tan arriesgada misión? ¡Enhorabuena! Has acertado al pensar que esa persona eres tú.

Con una perspectiva subjetiva, de manera que en pantalla sólo aparece tu punto de mira, comenzarás tu enfrentamiento con los mutantes en el interior de un supermercado. Allí te desplazarás gracias a un scroll vertical, mientras tratas de afinar tu puntería para eliminar a los mutantes que han invadido el local.

En esta difícil misión, contarás con una vida y con cinco oportunidades de continuar. Además, podrás obtener diversos tipos de bomba, aumentar tu munición, blindarte, incrementar la

potencia de tu disparo y reponer la energía perdida. Para lograrlo, bastará con que selecciones en tu punto de mira los items correspondientes cuando éstos desciendan por la pantalla.

Pero bueno, a lo que íbamos. Una vez que limpies el supermercado de la amenaza mutante y destruyas al gigantesco engendro metálico que te espera al final de esta primera fase, te trasladarás al metro para continuar tu "tarea de limpieza". A partir de entonces, el scroll será horizontal y tus enemigos se desplazarán a toda velocidad por la pantalla.

Luego, la aventura continuará a lo largo del río, en el interior de una fábrica y, por último, en las profundidades del bosque. Aquí el tema se complicará aún más, pues deberás acabar con mutantes e ingenios mecánicos que se parapetan detrás de inocentes rehenes.

¿Te parece difícil? No te vamos a engañar diciendo lo contrario, así que si tienes a mano la Menacer o un buen amigo para jugar con él simultáneamente, no desaproveches su ayuda.

A punta de Menacer

os que todavía guardéis entre vuestras más preciadas posesiones la Menacer, veréis recompensada tanta paciencia con esta nueva oferta de Probe. En «Body Count» encontraréis todos los ingredientes que puede presentar un juegazo de pistola, es decir, fases con infinidad de enemigos que pondrán a prueba vuestra puntería y acción a raudales para que no tengáis tiempo ni de respirar.

Una pasada de juego para los amantes de este género, que también se pasa en lo que se refiere a la dificultad, sobre todo si jugáis con el pad. Eso sí, si encontráis un buen amigo que os quiera echar una mano, todo os resultará algo más fácil.

Cruela de Vil

















l fin podrás usar la Menacer para disparar a todo alienígena que ose asomar su cabeza por tu punto de mira.













MEGA DRIVE



ACCIÓN PROBE Probe

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 5
Megas: 16

81

Sentition and the sent of the

El rápido scroll os llevará por escenarios bien conseguidos, plagados de todo tipo de mutantes.

ते। (।जावन

Aunque en este cartucho el aspecto sonoro no es lo más importante, se podían haber esmerado algo más.

Sonido FX

Sonoras y truculentas explosiones y disparos os acompañarán mientras avanzáis por el juego.

لعداد النظورو لا

Es muy sencillo de controlar, así que sólo tendréis que afinar vuestra puntería.

Adicción

Pese a su elevada dificultad, aun para dos jugadores, enganchará a los forofos de este género.

101

Acción en su más puro estilo que, además, permitirá a los poseedores de la Menacer practicar su puntería.

o Mejor

- La avalancha de mutantes que no dejan ni un segundo de respiro.
- · Poder usar la Menacer.
- · Los dos jugadores simultáneos.

To Paul

 La excesiva dificultad que presenta el cartucho, sobre todo si juega una sola persona.







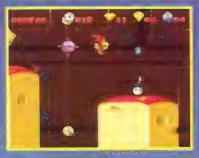




simpático pollo pretende convertirse en una de las estrellas del mundo de las consolas, y a fe que puede conseguirlo.















Una gran mascota

Ifred Chicken llega a Super Nintendo con todos los honores propios de una gran mascota. En este caso, este personaje es el emblema de la compañía Mindscape que, para la ocasión, ha creado un complejo juego de plataformas por las que el simpático pollo se mueve como pez en el agua.

Si, porque se trata de un cartucho de una elevada jugabilidad, con ocho megas puestos al servicio de la diversión, con una excelente calidad gráfica, y lo bastante variado como para deleitar a los más expertos plataformeros y entretener al resto. Y eso sí, tanto los primeros como los últimos acabarán con seguridad enganchados a la consola.

Cruela de Vil

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS MINDSCAPE Twiling

Nº jugadores: 1
Vidas: De 1 a 5
Nº de fases: 21
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos

El scroll es de lo más suave y tanto los decorados como los enemigos destacan por su variedad. 86

Musica

Se compone de animadas melodías, que podrán ser modificadas si encontráis un transistor y lo picoteáis. 84

Contido #X

Cada disparo, cada salto y cada movimiento está acompañado de su correspondiente sonido.

84

Jugabilidad

Parece mentira que se le pueda sacar tanto partido a un pollo que, además, resulta sencillo de manejar.

Adicción

Infinidad de niveles, enemigos, puzzles... en fin, el paraíso de los amantes de las plataformas. 87

Tota

La mascota de Mindscape aparece en la Super con todos los honores que se merece, gracias a un juego muy bien realizado. 87

Lo Meior

- Todos los movimientos de Alfred.
- La gran variedad con la que se ha concebido el cartucho.
- Ver a Alfred buceando.

Lo Peo

• Que se continúe al principio del nivel en el que se ha perdido la última vida.



I gato Garfield y su amigo Odie se encuentran retozando alegremente en los alrededores de unas viejas ruinas. Pero de repente, el suelo ha cedido y la mala suerte ha hecho que Garfield caiga en las profundidades de la milenaria construcción. Ahora, el problema es cómo salir de la infinidad de laberintos que la componen.

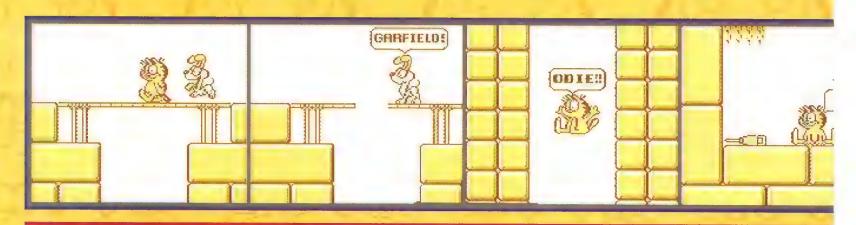
Pues bien, en principio, Garfield sólo contará con una taladradora como instrumento con el que romper los bloques que le convenga. Debajo, encontrará valiosos objetos, y quizás el camino correcto para avanzar hacia la salida. Eso sí, no podrá romper el bloque sobre el que se encuentre.

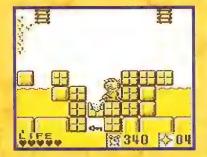
Para escapar de cada laberinto, Garfield deberá encontrar un determinado número de estrellas, siempre dentro del tiempo

que marca el reloj que aparece en pantalla. Cuando las tenga, obtendrá la llave con la que abrir la puerta mágica, para de este modo acceder a la siguiente fase y seguir adelante.

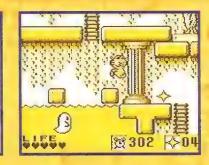
En cada etapa, Garfield podrá emplear diversos objetos más. Así, las llaves pequeñas abren trampillas y puentes, la taza de café le proporciona una vida, la poción mágica le vuelve invencible, el corazón restablece toda su energía, el reloj incrementa el tiempo disponible y las bombas eliminan a los enemigos. Además, existen zonas dimensionales que trasladan a Garfield a otro punto del mismo laberinto. Y si anda muy perdido, podrá volver a empezar la fase a cambio de una vida.

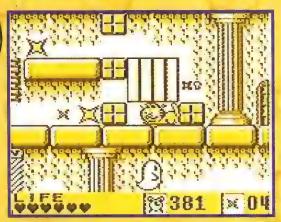
Ahora, sólo queda hacernos una pregunta: ¿podrá Garfield salir airoso de las tenebrosas ruinas? Pues eso dependerá únicamente de ti y de tu habilidad para guiarle hasta la salida.

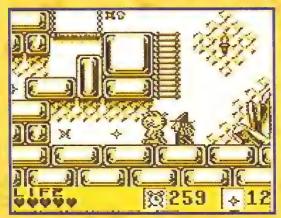






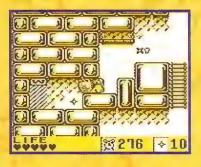


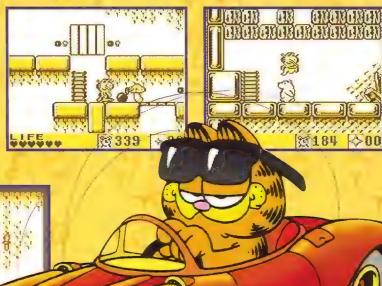




Siempre igual

nte la avalancha de conversiones de clásicos de los dibujos animados o de los comics que están llegando para todos los formatos, era inevitable que Garfield arañara alguna consola. Y el gato se ha estrenado en Game Boy sin demasiado éxito. El juego en cuestión presenta las fases como laberintos prácticamente iguales entre sí, con una banda sonora algo pobretona y escasos efectos de sonido. Además, no se ha cuidado en exceso el gráfico del protagonista, con lo que el juego pierde algo en emoción. En fin, que sin ser ninguna maravilla, Garfield puede divertir y entretener a los más peques de la casa. Para ellos va. Cruela de Vil





MUSICA

GAME BOY



PLATAFORMAS KEMCO Kotobuki System

Nº jugadores: 1 Vidas: 3 Nº de fases: 30 Niveles de Dificultad: 1 Continuaciones: Passwords Megas: 2

John Hear

Los laberintos son todos iguales y Garfield, muy soso, apenas se parece al original de Jim Davis.

Una monótona melodía acompaña al juego. Claro que si no os gusta, siempre podéis bajar el volumen.

onido FA

Pocos y pobres. Sin ser demasiado importante, podían haber cuidado más este apartado.

Él manejo es muy sencillo, tanto a la hora de realizar los movimientos como a la de emplear los items.

Adicción

Si os gustan los laberintos y sois unos mitónamos de pro, éste es vuestro juego. ¿Que no? Pues olvidadlo.

Total

Una pobre conversión a la portátil de Nintendo de las tiras de Garfield, que, aun así, tendrá sus adeptos...

- · Que se hayan incluido los passwords, siempre tan valiosos.
- Que Garfield se asome al mundo de las consolas.

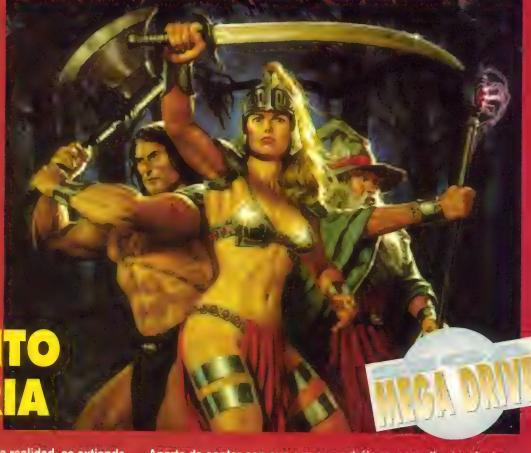
- · Lo poco que se parece el sprite al Garfield original.
- La monotonía en la que cae el cartucho. Es bastante sosete.

LO M A S NUEVO

Vengeance







EL TORMENTO Y LA GLORIA

ás allá de las fronteras de la realidad, se extiende un reino fantástico en el que reinaban las fuerzas del bien, hasta que Mannax, la Dama Oscura, lo conquistó e implantó en él el dominio de las tinieblas. Entonces, el Gran Maestro decidió agotar la única alternativa que le quedaba: convocar a los tres últimos aventureros capacitados para acabar con Mannax y confiar en algún jugón avezado para que les guie. Así, la Cazadora, el Bárbaro y el Mago se han puesto a vuestra entera disposición.

Aparte de contar con sus armas, podréis recoger dinero mientras avanzáis por las ocho fases que componen el juego, para al final de cada una de ellas comprar pócimas, hechizos y armaduras. Especialmente importantes resultarán éstas últimas, pues con ellas vuestros personajes estarán protegidos de todo ataque. Y por si fuera poco, por cada 75.000 puntos que logréis os veréis recompensados con una continuación.

Y no se os ocurra pasar por alto los consejos del Maestro, ni dejéis de explorar las zonas ocultas. En ellas hallaréis valiosos objetos que os vendrán de perlas para completar esta misión.





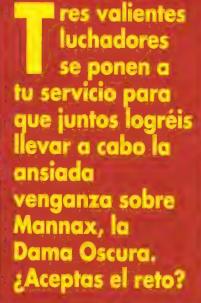






















Con ocho basta

lades of Vengeance es el típico cartucho que promete mucho, pero que ofrece bastante poco. Su argumento y línea de desarrollo no aporta nada nuevo a los arcades de este

tipo. Los tres protagonistas están ya muy vistos, y las fases y enemigos son bastante repetitivos.

Además, el juego es difícil con avaricia, por lo que culminar con éxito las ocho fases que lo componen os costará sudor y lágrimas. Lo más destacable es la opción de dos jugadores simultáneos, gracias a la cual se podrán divertir los forofos de los cartuchos de este tipo.

Cruela de Vil



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS ELECTRONIC ARTS Beam Software

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 8

gráficos

El tamaño de los sprites tira a pequeño y, en general, los escenarios y personajes son muy repetitivos.

65

Música

No pasa de ser un ruidillo de fondo, con melodías que intentan dar al juego la tensión y acción necesaria.

62

Sonido EX

Simulaciones de disparos, fuego y demás. Está bastante conseguido el sonido de la ballesta.



Jugabilidad

Cada protagonista tiene algunos movimientos sencillos de realizar, pero son bruscos y limitados.



Sólo gracias a la opción de dos jugadores simultáneos podréis avanzar por este dificilísimo juego.

COLOT

64

Un juego desfasado que intenta combinar, con dudoso éxito, las características de otros arcades de este tipo.

Lo Mejor

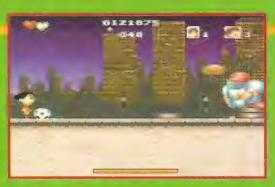
 Sin ninguna duda, la opción de los dos jugadores simultáneos.

o Peo

 En general, el cartucho presenta un nivel de dificultad excesivo. Y, encima, sin continuaciones y sólo tres vidas.







a compañía Ocean ha sido la primera, y no será la última, en sacar al mercado un cartucho con el Mundial de Fútbol como tema central. Aunque eso sí, muy diferente a lo que estáis acostumbrados a ver. Resulta que unos extraterrestres han aterrizado en la Tierra para llevarse consigo el trofeo del Mundial de Fútbol. Pero además de traviesos y ladronzuelos, estos alienígenas son unos patosos, ya que su nave

ha explotado por los aires dispersando los trozos del codiciado trofeo por cinco lugares distintos de la Tierra.

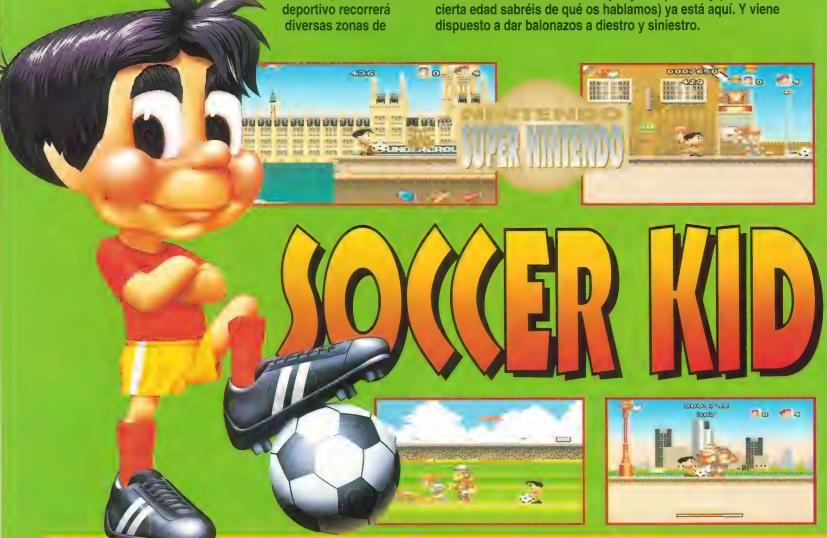
Por fortuna, un chavalín al que llaman Soccer Kid por su innata habilidad para manejar el balón de fútbol, se encargará de viajar a los países en que han caído los pedazos de la dorada estatuilla y

> de recuperarlos. Con este noble fin, nuestro héroe deportivo recorrerá

Londres en Inglaterra; La Riviera, las ruinas romanas y el Lido de Venecia en Italia; visitará un destructor, la ciudad de Moscú y la Plaza Roja en Rusia; viajará en tren bala por el país del Sol Naciente; y, por último, desembarcará en varias sedes del Mundial de Estados Unidos, como Nueva York, Los Angeles o Chicago.

En su largo deambular por estos lejanos lugares, Soccer Kid habrá de enfrentarse a personajes de toda condición, desde ratas de alcantarilla, perros o incluso almejas y caimanes, hasta humanos de diferentes nacionalidades. Para defenderse de ellos, contará con un arma que en sus pies se convierte en infalible: un balón de reglamento con el que dejará fuera de juego a todos estos indeseables. Además, este genio futbolero puede utilizar el esférico de cuero blanco con pintas negras como trampolín con el que subir hasta plataformas de otra forma inaccesibles.

Ya veis, el heredero del Naranjito y de Sport Billy (los lectores de

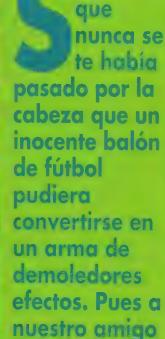




Un balón de reglamento será el inseparable compañero de Soccer Kid en su difícil aventura. Con él podrá hacer malabarismos, abatir enemigos y darse impulso para llegar a elevadas alturas.







Soccer Kid si.

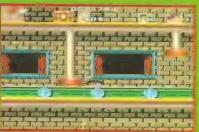
eguro











La excepción que confirma la regla

a through sea.

a salida al mercado de un juego que tiene como base el robo del trofeo del Mundial de Fútbol (curiosamente se celebra en EEUU este año), huele a oportunismo por todos sus circuitos. Y el oportunismo está normalmente reñido con los productos de calidad.

Pero este cartucho es una excepción a esta norma, al menos a medias. Si bien presenta

unos enemigos muy originales (Pavarotti incluido) y buenos escenarios (aunque con un único plano de scroll), la jugabilidad no acompaña en exceso. Y es que eliminar a los enemigos a balonazo limpio, es mucho más difícil de lo que parece.

Boke





SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS OCEAN Ocean

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 5
Megas: 8

o diffees

Buena definición de todos los personajes, aunque bastante primitivo al tener un solo plano de scroll.

Miggiae

Es bastante variada, pero tampoco se han rebanado los sesos al componerla.

≨omido FX

Escasos efectos. Que si el gritito de Soccer Kid cuando lo matan, que si el sonido al chutar el balón...

Jugabilidad

Presenta excesiva dificultad en las fases avanzadas y muy pocas opciones (dos niveles, un solo jugador...).

o Valldalley

Al principio resulta simpático, pero el interés se va perdiendo a medida que avanza el juego.

Toggi

Un cartucho sobrio, de pocas florituras técnicas, en el que se echan de menos unas cuantas fases y más jugabilidad.

77

Lo Mejor

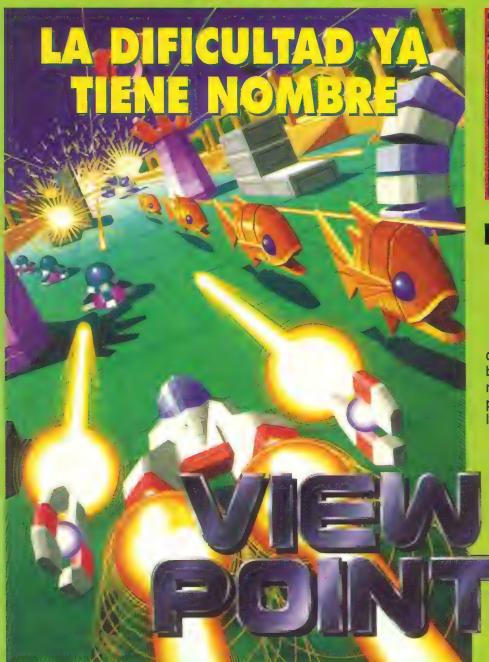
- El excelente control de balón de Soccer Kid, que hasta se permite el lujo de hacer malabarismos.
- Pavarotti como enemigo final de fase.

Lo Peor

- El tufillo oportunista que suelta.
- · Que no cuente con más fases.

LO M A S NUEVO







repidante, rápido y difícil. «View Point», la última maravilla de Neo Geo, se presenta como un Shoot'-emup no apto para cardíacos. La mecánica ya os la podéis imaginar. Simplemente, hay que disparar a todo lo que se mueva sin dejar que nada ni nadie se os acerque. Aunque conseguirlo no es nada, nada fácil. Los enemigos brotarán de manera espectacular de cualquier rincón, sus proyectiles se contarán por cientos y, para colmo, vuestro campo de acción estará limitado por las paredes de un alucinate decorado.

Una perfecta perspectiva isométrica preside todo el desarrollo del juego, deslizándose suavemente sobre un scroll imparable que no os dejará deteneros ni un momento. Pero no es un matamata típico. Para empezar, se combinan instantes de auténtico frenesí en los que no se puede dar

un respiro al disparador, con momentos de verdadero virtuosismo con el pad, en los que bestias indestructibles aparecen y desaparecen como por arte de magia. Para continuar, el juego consta sólo de dos fases, al menos hasta que seas capaz de hallar la forma de acceder a niveles ocultos, que sólo encuentran los auténticos campeones.

Pero no nos precipitemos y vayamos por partes.







Escoltas de lujo



No desaproveches la oportunidad de hacerte con este par de efectivas escoltas. Fíjate bien: Por una lado, podrás disparar tres ráfagas a la vez, y, lo que es mejor, estarás protegido contra los choques laterales y los ataques que te lancen tus enemigos por la espalda. Sólo perderás las escoltas cuando acaben con la nave principal.















Los enemigos más éxoticos tratarán de rifarse la carcasa de tu nave al menor descuido. Por muy inocentes que parezcan, no tengas piedad de ellos.







Potencia al limite

Cuando pulses el botón de disparo continuamente, abrirás fuego como si tu nave estuviera armada con una rapidísima ametralladora. Si mantienes el botón presionado un momento, lanzarás un rayo de mayor potencia, pero si lo presionas durante unos cuantos segundos más, vomitarás una onda capaz de destruir a varios enemigos a la vez. Este sistema es el más efectivo frente a enemigos de gran resistencia.







LOMAS





Para completar la aventura, contarás con una pequeña, pero poderosa nave de gran maniobrabilidad. El vehículo va armado con tres bombas de diferentes efectos y con un cañón láser de largo alcance. A lo largo del juego, podrás incrementar el

número de bombas, recogiendo los inevitables items que sueltan algunos enemigos. También encontrarás vidas extras y escudos protectores. Sin embargo, el ítem más útil son las alas de escolta que se situarán a ambos lados de tu nave, y que disparará al mismo tiempo que ella, librándote, además, de los inevitables choques contra los bordes laterales del escenario.

Por desgracia, estas ayudas no van a ser suficientes. Ya os hemos dicho que el juego no es de los que se acaban solos ni mucho menos. Es un cartucho para verdaderos expertos y para amantes de retos imposibles. Eso sí, por su calidad gráfica y sonora, se le puede perdonar la dificultad y mucho más.











i logras terminarte este juego, avisa a la NASA y a las Fuerzas Aéreas, porque no cabe duda que eres un experto en eso de disparar desde una nave.









Bombas de efettos demuladores

- Bomba incendiaria: Con esta bomba lo achicharrarás en un abrir y cerrar de ojos. Todo empezará con una descarga de fuego desde abajo, que seguirá subiendo hasta acabar con todo lo que se mueva en la pantalla. Completamente destructiva.
- Onda de choque: Tiene un efecto menos demoledor que la anterior, pero es muy práctica para usar en situaciones de peligro. Al lanzarla, provocará una onda expansiva que pulverizará todo lo que se encuentre en su radio de acción.
- Bomba múltiple: Cuando la cabeza de esta bomba se abra, expulsará docenas de misiles que se dirigirán directamente contra el enemigo. Es el arma ideal para utilizar cuando estés rodeado de adversarios y no sepas qué hacer.









Un reto para campeones

quellos de vosotros que alardeéis de ser unos monstruos del pad, tenéis una buena oportunidad de demostrarlo. Y es que pocos juegos se hacen tan difíciles desde el primer momento y por la misma razón te enganchan a la consola con tanta fuerza.

«View Point» supone un auténtico reto del que es difícil despegarse. Un reto, eso sí, cargado de calidad gráfica y téc-



nica, que se aprecia en sus cuidados enemigos y en sus detalles de originalidad. Un gran sonido pone la guinda al nuevo pastel de Neo Geo, un cartucho que se aleja de sus habituales juegos de lucha, pero que llega tan cargado de acción como nos tiene acostumbrados.



muchas dificultades de este cartucho. Sin movimientos fijos y armados hasta los dientes, son prácticamente invencibles.



Los escenarios son parte activa de este cartucho. En cualquier momento puede levantarse el suelo o moverse una pared para atraparte en una trampa mortal.



Si llegas a jugar en esta fase puedes considerarte un artista del pad. Llegar hasta aquí está reservado para los pilotos más audaces... y para los más pacientes.









NEO GEO



SHOOT' EM-UP SNK Sammy

Nº jugadores: 1 ó 2 Vidas: 3 Nº de fases: 2 y... Niveles de Dificultad: 4 Continuaciones: 4 Megas: 74

Gráficos

Originales y muy atractivos escenarios plagados de peligrosas criaturas. Bien definidos y de gran detalle.

ो Úडॉब्स

No podía acompañar de mejor forma a la desenfrenada acción que se desarrolla en la pantalia

Sonido FX

Los efectos sonoros son de gran calidad y están dotados de toda la fuerza y la contundencia necesarias

Su manejo es sencillo y las posibilidades de diversión enormes. Eso sí, tienes que ser un virtuoso del pad.

Adiatión

Engancha de manera fulgurante, aunque puede desanimar a los menos pacientes de vosotros.

Este cartucho tiene sobradas vinudas dara resultar atractivo, aunque un pelín menos difícil habría sido lo ideal.

- Su rapídisimo ritmo de juego.
- · La enorme manejabilidad de la nave.

·Es muy, muy difícil.



verabilidad

Listas de Exitos

No os podéis quejar, porque este mes las novedades han sido muchas y buenas (que es más importante). Especialmente en las consolas de Sega, las listas han experimentado importantes cambios, e incluso dos juegos que más abajo veréis se han encarmado directamente a la primera posición. Ahí los tenéis.

Sonic, dinosaurios y otros vuelos

Son los animales más revolucionarios del mundo consolero. Ellos solos se han bastado para dar un vuelco a las listas de Mega CD y Mega Drive, subiendo a lo más alto cuando aún están calientes sus chips. Como sois chicos listos, ya habréis adivinado que se trata de los dinosaurios de «Jurassic Park» y de la S.S. (Superestrella de Sega) «Sonic», con su tercera entrega de aventuras. «NBA Jam» también ha tenido una entrada o mate de espaldas más que aceptable en las 16 bit de Sega y Nintendo.

No se puede decir que esta invasión se haya hecho en silencio, porque sigue dando mucho que hablar. Pese a la aparición del Jurassic. cada vez está más cerca de la cabeza.

JURASSIC PARK (N) **Ground Zero Texas Thunder Hawk** Sonic **Silpheed Ecco the Dolphin Batman Returns Prize Fighter Dracula Unleashed**

Dune



La portátil de Nintendo se ha tomado un ligero descanso y mantiene

0		Adven	intactas todas las posiciones de su lista. Pero con personajes como los Tiny, no tardará en cambiar.
	1	(R)	LEGEND OF ZELDA
	2	(R)	Super Mario Land 2
Ш	3)	(R)	Top Ranking Tennis
	4	(R)	TMHT 3
5	5	(R)	Asterix
	6	(R)	Jurassic Park
	7	(R)	Tiny Toons
	8	(R)	Looney Toons
	9	(R)	Darwing Duck
U	10	(R)	Batman Animates



12345678910	(R) (R) (R) (S) (A) (R) (R) (R) (R) (R)	Mes demasiado tranquilo para la Nes. Sólo el joven Buster Bunny y sus dibu- amigos han sido capaces de avanzar un puesto en nuestra lista. Puestecito a puestecito, ¿hasta dónde llegarán? SUPER MARIO III The Return of Jocker Asterix Tiny Toons Star Wars Robocop 3 Battletoads Shatter Hand Indy Heat Dracula
1 2 3 4 5 6 7 8	(R) (R) (R) (N) (N) (N) (N)	Para dar un sabor dulce a la pequeña de Sega, ha llegado Zool y toda su cohorte de chupa chups y caramelos. Sonic, Mowgli, Mickey y demás ya tienen un nuevo rival a batir. SONIC 2 Jungle Book Land of Illussion Ecco the Dolphin Cool Spot Chuck Rock 2 Robotnik Mean Desert Strike

(R)

Star Wars

Zool

No, no nos hemos equivocado. No hemos insertado la lista de los grandes éxitos musicales en vez de la de Super Nintendo. El rock duro que podéis escuchar de fondo procede del «Rock'n Roll Racing», una cerrera de vehículos espaciales que dará mucho que hablar. De momento, se ha situado en mitad de la tabla, pero seguro que poco a poco irá adelantando puestos. Y en eso tiene mucha práctica.



- (R) S.F.II TURBO
- (R) Star Wing
- Mario All Star
- (N) **NBA Jam**
- Clayfighters
- Aladdin
- S. Emp. Strikes Back
 - (7) **Batman Returns**
- (5) Young Merlin
- 10 (N) Rock'n Roll Racing
- (8) Flashback
- Jurassic Park
- Dragon Ball Z
- Alien III
- **TMHT Tournament**
- **Tecmo NBA**
- **Mortal Kombat**
- **Sunset Raiders**
- **Battletoads**
- **Sensible Soccer**

5

A pesar de lo difícil que es que un juego que no es de lucha entre en la lista de Neo Geo, «View Point» lo ha conseguido. Aunque sólo sea en la décima posición de la tabla, menos da una piedra.

- (R) **FATAL FURY ESPECIAL**
- (R) Fatal Fury 2
- (R) Samurai Shodown
 - (R) **Art of Fighting** (6)
 - **World Heroes 2**
 - **Super Side Kicks**
- (8) Sengoku 2

(5)

- 8 Trash Rally
- **Three Count Bout**
- 10 (N) **View Point**

Mucho cuidado, Sonic, que detrás de ti han aparecido unos pequeños bólidos, los Micromachines. dispuestos a ocupar la primera posición en cuanto tengas un descuido.

- SONIC CHAOS (R)
- (N)**Micromachines**
- (2) Jungle Book
- (3) Sonic 2

6

10

- 5 (4) Land of Illusion
 - (5) **Desert Strike**
 - Robotniks Mean...
 - (7) **Street of Rage**
 - (8) **Robocop vs Terminator**
 - (R) Master Kombat

¿ Vencerás la tentación...?



YA A
LA VENTA
EN TU QUIOSCO
POR SOLO
275
PTAS.

✓ La tentación es diabólica. Como la última producción de Delphine. Está buscando víctimas para hacerlas vivir una aventura en lo más recóndito de la galaxia. Hay que ser fuerte para resistir la tentación. Tanto como para jugar con «In Extremis».

Pero siempre es tentador conocer el futuro. ¿A quién no le gustaría saberlo todo sobre las maquinas que van a revolucionar los videojuegos? Tranquilo, es sólo un anticipo. Apenas hemos empezado a tentarte. ¿Te atreves a saber lo que te espera?

Quizá te esté esperando la posibilidad de construir una ciudad a tu completo antojo. Imagínatelo... Esto es «Sim City 2000». O, ¿es que el poder no es tentador?

¿Aún sigues ahí? Veamos si eres capaz de resistirte al más completo reportaje sobre la última edición del CES: Las Vegas 94. Novedades, compañías, software..., no disimules. Sabemos que te empieza a picar la curiosidad.

✓ Por si aún no has caído te hemos preparado algo muy especial. Dedicado a los Maniacos del Calabozo. Algo muy tentador. Tanto como la más interesante

guía para «Lands of Lore». Dicen que es uno de los mejores JDR del momento. ¿No te tienta?

Estás empezando a ceder. Crees que te estás volviendo loco. Casi tanto como los protagonistas de «Sam & Max», la última aventura de Lucas que hemos puesto Patas Arriba. Pero claro, sólo se trata del caso más complicado del mundo y, ¿a quién le puede interesar? Bueno, a lo mejor a ti te está tentando, ¿o no?

✓ Si. Seremos aún más malvados y te diremos que hemos dejado lo mejor para el final. El golpe de gracia. Pero no te lo daremos nosotros. Lo hará «Mortal Kombat», el arcade más actual que, por fin, ha llegado al PC. Directamente de la recreativa. Vamos, no resistas más. La tentación es demasiado fuerte.

✓ Ya has caído en la tentación. Por eso no sera necesario que sigamos provocándote con el resto de nuestras Previews, o con las noticias de más rabiosa Actualidad, o con nuestra sección de Consolas. Ni siquiera con nuestras Tecnomanías, o nuestros Cargadores, o...

...¿o caerás en ella?

Participa con tu

SEGAy tu revista

Consonas

Consonas

¿Qué es el Sega Visor?



El Sega Visor Interactivo es la lámina que has encontrado este mes junto a Hobby Consolas. Como verás, en ella aparece un entramado de dibujos de lo más raro formado por los personajes protagonistas de Sonic 3. Pues bien, si haces exactamente lo que a continuación te explicamos, la mayoría de esas figuras desaparecerán y te quedará tan sólo una, la cual te dará la opción de recibir un premio seguro. Por cierto, no todos los Visores son iguales, por lo que cuantos más tengas... ¡más opciones de premio!

¿Cómo saber si tu Sega Visor tiene premio?

¡Muy fácil! Simplemente ten a mano tu Sega Visor Interactivo siempre que pongas la tele. Cuando veas el anuncio de SEGA ¡zas! coloca rápidamente la lámina transparente en el lugar que te indique el anuncio. Mira entonces cuál es la figura que aparece en tu visor...

si te aparece SONIC

¡Has ganado un Cartucho de SONIC 3!



si te aparece KNUCKLES ¡Prepárate para recibir una exclusiva Camiseta de SONIC 3!



si te aparece

¡Ya puedes empezar a elegir la prenda donde vas a pegar este alucinante Adhesivo Térmico de SONIC 3!



Hay más de 10.000 regalos en juego!

¡No nos pierdas de vista!

Aunque Sega repartirá nada más y nada menos que 10.000 premios, si has tenido la "mala suerte" de que en tu Visor apareciera un Robotnik, en principio no has ganado nada. Pero tranquilo, porque para algo estamos aquí los de Hobby Consolas. Envíanos tu Visor con Robotnik y podrás ganar alguno de los cientos de premios de "consolación" que sorteamos: cartuchos de Sonic 3, camisetas, parches térmicos y alguna que otra sorpresa más.

¿Quieres alguna pista?

Está bien. Los anuncios nuevos de Sega comenzarán a emitirse el viernes 11 de Marzo en Antena 3 (por eso del Sonic 3, ...claro). Así que márcate bien la fecha en el calendario y... ¡suerte!.

Por cierto, si por alguna razón no se ve ANTENA 3 en el lugar donde vives... lo sentimos mil, pero no podemos hacer nada. De todas formas, siempre podrás enviarnos el Sega Visor al sorteo de "ME SALIÓ ROBOTNIK", ¿vale?.

¡Ah!, y si se agota Hobby Consolas o quieres tener más posibilidades, te gustará saber que también podrás conseguir el Sega Visor con el suplemento dominical del diario "EL PAíS" del día 6 de marzo. Si te aparece ROBOTNIK, envíanos tu Sega Visor junto con el cupón que aparece en esta página a: HOBBY PRESS, S.A.

HOBBY PRESS, S.A.
Hobby Consolas
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas
Madrid

y no te olvides de indicar en una esquina del sobre: "ME SALIÓ ROBOTNIK",

y de poner tu nombre y dirección bien clarito en el cupón.

¿Cómo vas a recibir tu premio?

Si tu Sega Visor tiene premio, deberás seguir las instrucciones de la carpetilla que viene junto con el Sega visor. Sega se encargará de enviarte tu premio. Si, por el contrario, tu Sega Visor no es de los afortunados, es decir te sale Robotnik, entonces podrás entrar en el sorteo de "consolación" de Hobby Consolas. Entre todas las cartas recibidas durante el mes de Marzo se efectuará un sorteo el día el 5 de Abril y los nombres de los ganadores los publicaremos en un próximo número de Hobby Consolas. Suerte y... ¡mucho ojo!!



LASERS











& PHASERS

DRAGON BALL Z

CÓMO VER LA LISTA DE MOVIMIENTOS.

En el transcurso de la partida, pulsa start, luego select y después "A", con lo que podrás ver la lista de movimientos especiales de tu luchador.

CÓMO ACTIVAR LA CHAMPION EDITION.

En la presentación, cuando aparezcan la imágenes en blanco y negro, pulsa Arriba, "X". Abajo, "B", Izquierda, "L", derecha y "R" varias veces, hasta que suene un pitidito y luego un grito. Así podrás elegir a los trece luchadores





CHUCK ROCK

COMO ELEGIR FASE

En la pantalla de presentación pulsa A", "B", derecha A, C, A, abajo A, B, derecha y A Empieza 🥡 jugar normalmentu. Cada vez que quieras pasar de tase, no tienes más que presionar "A" y arriba. Para pasar a la sección siguiente de la misma fase, basta con que presiones "A" y derecha. Y si quieres retroceder pulsa abajo y "A".







VIGILANTE ELEGIR NIVEL En la pantalla de presentación presiona diagonal izquierda y los botones 1º y 2º al mismo tiempo. A cotinuación, muevo ol pad do derecha a izquierda y va está. SEGULA LE SEGULA DE SE

SUPERSWIV

PARA PASAR DE NIVEL.



INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

CÓMO ELEGIR NIVEL.

Cuando aprezca el logo de Lucas Film en la pantalla, y antes de que desaparezca, presiona "A", "B", "C", "B", "C", "A", "C", "A", "B" Si lo has realizado correctamente. verás en color rojo las letras SHHHHHHH en la parte superior de la pantalla y podrás



START LEVEL



elegir la fase en la



SUPER TURRICAN

PARA PASAR DE NIVEL.

En el transcurso de la partida, para el juego (evidentemente, pulsando START) v presiona DERECHA. IZQUIERDA.



ABAJO, DERECHA, "A" y START de nuevo. Oirás una musiquilla y automáticamente serás teletransportado al siguiente nivel. Tan alucinante es el truco que podrás hacerlo tantas veces quieras y acabarte el juego sin apenas darte cuenta.





LEMMINGS

ACCESO A TODOS LOS **NIVELES**

Simplemente, pulsa IZQUIERDA. DERECHA. START V SELECT, y entraràs en el



olimpo de privilegiados que tienen accceso a todos y cada uno de los maravillosos escenarios preparados para poner las cosas difíciles a una manada de Lemmings



descarriados que añoran entrar por la puerta grande que les conducirá a un lugar seguro. (Lo siento, pero hay algo en el aire que me afecta la forma de hablar).

STREETS OF RAGE

ELEGIR FASE E INMUNIDAD.

Si queréis escoger nivel y, además, ser inmunes ante los enemigos, sólo tenéis que elegir la melodía número 11 del test de sonido. Esas dos nuevas



alternativas aparecerán en el menú de opciones.

OPTIONS SOUND TEST 22 EASY LEVEL EXIT DAHAGE ON START STAGE I



& PHASERS









LASERS

HOOK

CONSEGUIR 99 VIDAS

Un truco parecido al del Mega CD se puede hacer en la Super Nintendo. Consiste en recoger

repetidamente
el ítem de 3
vidas extra que
hay en el nivel
1. una vez que
atravieses (con
el poder de
volar) la
caverna llena
de pinchos de la
derecha.





SHINING FORCE

PON EL NOMBRE QUE DESEES

START: Un nuevo personaje

Este truco nos permitirá cambiar el nombre a todos y cada uno de nuestros jugadores. Comienza una partida como de costumbre y pon nombre a tu jugador. Vé a la opción END, y pulsa con el segundo pad: "A". "B"

C" y START. Mientras haces esto pulsa con el primer pad: "A". "C"

aparecerá dispuesto a que le demos nombre, y cuando lo hagamos podremos repear la operación con todos los jugadores que necesitemos.

MORTAL KOMBAT

MENU DE OPCIONES DESCONOCIDO

Tranquilos. Este truco no es para que aparezca más sangre de lo normal. Es ci más ni menos para que aparezca otro nuevo menú de opciones. Cuando estés en la pantalla en la que van apareciendo en un screll vertical todos los personajes, pulsa ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA.

IZQUIERDA A DERECHA y ABAJO

Sabramos si el truco funciona porque parecerán ante nosotros opciones para activar o desactivar el modo Gore.

además de poder activar o desactivar una serie de banderilas. Dependa de cómo las coloquemos tendrán un efecto u ótro, y podremos cambiar el aspecto del juego y los escentarios



KRUSTY'S FUN HOUSE

GAME BOY PASSWORDS:

Nivel 2: MCBAIN.

Nivel 3: MILHOUSE

Nivel 4: CMBURNS.

Nivel 5: PRINCESS.

SUPER NINTENDO PASSWORDS:

Nivel 2: SKINNER.

Nivel 3: SCRATCHY.

Nivel 4: BARTDUBE.

Nivel 5: BOUVIER.

ABRIR PUERTAS Y

RECARGAR ENERGÍA

Introduce este password: (espacio) JOSHUA (espacio) y

start, y se abrirán todas

las puertas.

Y si durante el juego pulsas "L" y "R" a la vez se rellenará tu indicador de energia al máximo.









& PHASERS





IAHORRA HASTA 1.000 PTAS!

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.

Para beneficiarte de esta oferta sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y presentarlo en los Centros MAIL al comprar un juego o periférico

Si no hay Centro Mail en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso a MAIL VxC: Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.

GASTOS DE ENVIO

LOCALIDAD:

NºDE CLIENTE:







CLIENTE NUEVO:











ESTAS SO	N LAS OFERTAS D	E ESTE MES	
	ESR DRIVE	NBA JAM - 9990 - 8990	

THE STATE OF THE S		40.
	5990	

TELEFONO: CODIGO POSTAL: ...

DIRECCION:

NBA JAM - 12890 - 11990
ZOOL - 4990 - 4490
GAMEBOY ROAD RASH - 5990 - 5290
<u>← THESR-CD II)</u> MICROCOSM - 8990 - 7990
PELLIDOS:
PROVINCIA:

TOENNATURE

YA HAN ELEGIDO SUS RAPS FAVORITOS

Y los afortunados ganadores son...

PRIMEROS PREMIOS

Cadena de música y un compact disc de US3

MEJOR CINTA DE MÚSICA: SALVADOR DÁVILA IGLESIAS, Madrid.

MEJOR CINTA DE VÍDEO: JOSÉ SANTIAGO ROCA, Llica D'Amunt.

SEGUNDOS PREMIOS

Un compact disc de US3

- Gabriel Garrido Aguayo, Murcia, 15 años.
- Francisco Javier Martínez López, Almería, 12 años.
- Alejandro Moreno Iglesias, Móstoles, 15
 años.
- Pau Baiget Arasanz, Barcelona, 13 años.
 - David Díaz Quintero, Ferrol, 19 años.
 - Javier Sánchez López, Sant Boi de Llobregat, 13 años.
 - Sergio Hormigó Muñoz, Ripollet, 12
- Enrique y Javier Cerrejón Toca, Madrid, 13 y 9 años.
 - Pablo Pérez Ortiz, Zargoza, 13 años.
 - Ramón González Lozano, Gava, 15
- Pedro Rico Serrano, Oviedo, 14 años.
 - Roberto Rubio Díez, Valladolid, 16
 - Marc Garró Capdevila, Sant Boi de Llobregat, 16 años.

¡Raperos!, si queréis alucinar con los raps ganadores, no dejéis de sintonizar el programa Game 40. GUILLERMATOR "El monstruo de la última pantalla" os los presentará en exclusiva los días 14 y 21 de marzo de 10 a 11 de la noche.



Aquí tenéis la letra del increible rap de Salvador Dávila

AHH GEAH ... AQUI MC. MIDI, SÓLO PARA TÍ, RAPEANDO DESDE HOBBY CONSOLAS. GRACIAS A SEGA, UNA HISTORIA SE ESTÁ DESARROLLANDO EN FUNKOTRON. TOEJAM Y EARL INTENTAN DEFENDERSE DEL MOLESTO TURISMO. LOS HUMANOS, NO CONTENTOS CON DESTROZAR SU PLANETA, SE DIVIERTEN INVADIENDO OTROS. PERO NUESTROS DOS AMIGOS HARÁN TODO LO POSIBLE PARA QUE ESTO NO SUCEDA. SI TE ATREVES, COGE TU PAD Y ÉCHALES UNA AMIGO ... ¡QUE EL RITMO TE ACOMPAÑE!

UNA TIERRA,
UNA TIERRA MUY DISTANTE
POBLADA POR GENTES
DE MARCHA TREPIDANTE

QUE BUSCAN, COMO ÚNICO ALICIENTE, BAILAR, RAPEAR Y OIR FUNKY CON SU GENTE.

NO BUSCAN, NO BUSCAN MOVIDAS, SÓLO DISFRUTAR Y VIVIR LA VIDA,

PERO NO ...
TENDRÁN QUE HACER LA
GUERRA
VIENEN A MOLESTAR
LOS TÍOS DE LA TIERRA.

Y NO HABRÁ VIOLENCIA, CARGADOS DE PACIENCIA Y CON BOTES COMO ARMAS DE GRAN POTENCIA,

DEVOLVERÁN
A SU PUNTO DE PARTIDA
A ESOS TÍOS
QUE LES AMARGAN LA
VIDA.

¿POR QUÉ TENEMOS QUE LUCHAR, SI SÓLO QUEREMOS PONERNOS A BAILAR?

QUE LATA,
ESTOS HUMANOS
SIEMPRE TIENEN
QUE LLEGAR A LAS MANOS.

¡CUIDADO!, RECOGE LOS

FUNKS.
¡CUIDADO!, MIRA A LAS
PALMERAS.
¡CUIDADO!, LEE LOS
CARTELES
Y SI PUEDES, MEJOR QUE
VUELES.

SI ES MUCHA TU VENA AVENTURERA, PUEDE QUE LLEGUES A LA FASE TERCERA

Y QUE SUERTE, ALLÍ HAY UNA NENA, UNA ENCANTADORA SIRENA.

QUE TE DARÁ COM PODERES ESPECIALES PARA ENFRENTARTE A LOS CRIMINALES

QUE TE MOLESTAN CANTANDO, QUE TE MOLESTAN GRITANDO.

SON TERRIBLES

ESTOS HUMANOS

SIEMPRE TIENEN

QUE LLEGAR A LAS MANOS.

LOLOCOP, CRUELA, RIPLEY, BOKE, YEN Y M.A.D. TE PUEDEN DAR UN TOQUE

A ELLOS LES MOLA, HACEN ENTRE OTROS HOBBY CONSOLAS.

QUE SERÍA DE TÍ SIN ESTA GENTE, REIVINDICAN LA CONSOLA COMO ALGO INTELIGENTE.

Y ICUIDADO!
PASA DE DROGAS,
LO QUE HAY QUE
CONSUMIR
ES HOBBY CONSOLAS.

Pero además, os tenemos reservada una sorpresa, todos estos raperos recibirán una auténtica y exclusiva camiseta de Hobby Consolas.

Javier Perfecto González Mónica López Horcajuelo Eduardo de Pablo Elvira Oscar Gómez Díaz David Moreno Chippirrás Andoni Escribano Aguirre Manuel de Torres Mesa Cristina Pastor Orea Xabier Martinez Beorlegui Martín I Quelle Garcia José Latorre LLorente Javier Gimeno Nadal Leticia Ariona Collado Juan Bauza Capella Juan Varela Mate Paco Vallecillos Quevedo Roser Pratdesaba Moreno Francisco Sandemetrio Daniel Valdivieso Xavier Viccente Pous Nacho Puchol Martí José Diez Sanchez Raúl López Caballero Penélope Ujados López Alberto A. Rocamora

Sta. Cruz Tenerife Madrid Galapagar Carmona Móstoles Andoain Madrid Benidorm San Sebastian Málaga Villamurriel Zaragoza Madrid Algaida Verdum Port de la Selva L'ametlla Catarroja Ceinos Barcelona El Saler Madrid Alaquás Gerona Alicante

Antonio Rubio Félix Marcos Mtínez. Amores José Diaz Gonzalez Eduardo Soldaracena Gustavo Pérez Alvarez Antonio Luis Pontes Oscar y Luis Zarzo Josep Corrales Barbé Rubén Cougil Grande José Manuel Martinez Roberto Rodriguez Alejandro Muñoz Flink Aleiandro Gonzalez Luis Berraco Herranz Javier Pascual Echaleu Roger del Rio Manuel Campo Arcos Lucia Martinez Rodriguez Fermín Sánchez Pérez Ibon Herrero Sastre Sendoa Ibarguren Ursa Aleiandro Lopez Garcia Oscar Sanmartin Cortiza Pedro Torrejón Cano Eduardo Martínez d

A. de Henares Sabadell Cartaya Tafalla Foz Almuñecar Madrid Sta. Coloma Vigo Madrid Vigo Añaza. P. Real S. F. Henares Madrid Barcelona Málaga Paterna Bigues i Riells Bilbao Portugalete San Adrian Monteporreiro Barcelona Barcelona

Raúl Baz Zarzuela Juan Alcalá Marín Aleiandro López Jaume Masperrer Bota Claudio Rodriguez Antonio Montalvo Rafael López Baños Juan Navarro Mora Manuel y David Mtnez. Héctor Romero Fraile F. Sabater Daniel Martín Molina Ignacio Moreno Alberto Garcia Gomez Ramón Bui Nos Esteban Martin Abel Cano Lopez Pablo y Carlos Tormo Jorge Veses Amonin Jaime Freire del Castillo Jordi Santiago Rola Andrés Sánchez Jorge Baena Moreno Xavier Bienvenido

Valladolid Castalla Madrid Tardera León Tres Cantos Viladecans Alicante A. de Henares Madrid Alicante Sevilla Vigo Alcorcón Les Cases Madrid P. de Mallorca Castellon Mieres Sevilla Llica D'amunt A. de Henares Madrid Barcelona



¡Hola, amigos!, ¿qué tal va eso?
Perdonadme los que ya me conozcáis,
pero por si hay por ahí algún intrépido
consolero que lee por primera vez esta
sección (gran idea la tuya), voy a
presentarme. Mi nombre es Yen, y mi
tarea es contestar todas las dudas que
tengas (cuanto más interesantes, mejor)
acerca del mundo de las consolas. Por
ser la primera vez, confórmate con leer
mis sabias respuestas, pero a la
menor duda, escríbeme a:
HOBBY CONSOLAS.

28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID Indicando en una esquina: TELÉFONO

ROJO.

HOBBY PRESS S.A.

C/ de los Ciruelos Nº 4

Amante del rol

ola Yen, me llamo Peter y tengo una Super Nintendo y una Game Boy. Soy un rolero de pies a cabeza y me gustaría que me respondieses a estas preguntas.

1- Dime algún juego de rol para mis consolas que no sea el Zelda.

2- ¿Saldrá algún juego parecido a King Arthur World y Jungle Strike para Super Nintendo? 3- Dime si va a salir

algún juego de fútbol que sea de equipos en vez de selecciones.

Peter Menor Espinosa (Madrid).

1- Empiezo recomendándote el Zelda de Game Boy, y sigo con la misma consola y Mystic Quest, Roger Rabbit y Sword of Hope. Para la Super, te gustará Young Merlin y dentro de poco The Legend of Mana.

2- Los Lemmings, The Lost Vikings y The Humans es lo más parecido que puedes encontrar a King Arthur's World. Parecidos a Jungle Strike tienes Desert Figthers (que no sé si saldrá en España), Desert Strike y ya con menos parecido, Choplifter.

3- Pues ahora mismo sólo el Sensible Soccer te ofrece esta posibilidad.

Súper futbolero

ola Yen, tengo la Super NES y los juegos Super Mario World, S.F.II Turbo y Batman Returns. Me gustaría hacerte unas preguntas. 1- ¿Cuál es el mejor juego de fútbol para Super NES?. 2- ¿Cuándo saldrá en España la segunda parte del Super Soccer? 3- ¿Me puedes recomendar algún juego que esté bien que no sea de fútbol?

Manuel Cuadrado (Valencia).

1- Lo mejorcito hasta el momento es Sensible Soccer, Super Soccer y Striker. Te digo hasta el momento, porque ahora con el Mundial van a surgir cartuchos futboleros como si fueran setas. Algunos son muy prometedores y otros simplemente van a figurar, pero vas a tener un montón donde elegir.

2- No creo que salga, porque es un juego muy parecido al primero con la salvedad de que pueden participar cuatro jugadores simultáneos.

3- La próxima vez procura especificarme el género que prefieres, porque así me pones las cosas muy difíciles. Como veo que te gustan los



deportivos, te voy a recomendar el NBA Jam y el Tecmo NBA, de baloncesto, y el Nigell Mansell, de conducción.

Luchando, luchando

uerido Yen: tengo una Super Nes y algunas dudas que espero que me resuelvas.

1- ¿Cuándo saldrá la versión pal de Bola del Dragón 2? 2- ¿Hay algún juego de tenis que no sea el Super Tennis ¿Puedes ponerme unas imágenes?

3- ¿Saldrá Samurai Shodown? ¿Cuánto valdrá?

Diego Hernández García (Valladolid).

1- Más o menos hacia abril, y su precio será inferior al que luce el cartucho de importación.

2- The Family Tennis, con posibilidad de jugar con Multitap, Jimmy Connors Amazing Tennis, DSP Tennis

y Final Set.

Ninguno de ellos se distribuye oficialmente en España.

3- Salir, saldrá, pero aún queda mucho. Por supuesto del precio no tengo ni idea.



Rumores poco creíbles

ola Yen, soy una chaval de Sevilla que, como podrás deducir por las preguntas, tiene una Super Nintendo.

1- ¿Qué me puedes decir de los juegos de rol para Super Nes que tienen que llegar desde Japón? ¿Cuál crees que será el mejor?.

2- ¿Sabes algo nuevo sobre Suzuka 8 Hours? ¿Es verdad que las motos se ven en 3D y que

podemos notar si vamos cuesta arriba o cuesta abajo?. 3- Por último, algunas preguntas sobre el Ranma 1/2. He visto en las fotos que se puede escoger a Genma Humano y a Mathias. ¿Cuál es el truco para hacerlo?

Rafael Triguero Pérez (Sevilla).

1- Te puedo decir que los RPG son uno de los vicios de los japoneses junto al trabajo y al manga. Precisamente, de los mangas extraen la mayoría de los argumentos para sus juegos de RPG. Uno de los mejores y que más éxito ha cosechado en Japón, es sin duda Secret of



Mana (Holy Sword Legend 2), que con un poco de suerte no tardará demasiado en llegar a nuestro país. Títulos como Dragon Quest V o Mystic Quest se disputan las preferencias de un público cada vez más ansioso de este tipo de cartuchos.

2- Por lo que sé de este juego, se han dicho demasiadas cosas y muchas de ellas no son verdad. La calidad del cartucho es muy similar a la del G-P 1, y no parece tener demasiadas innovaciones técnicas.

3- En el Ranma 1/2 pal (distribuido por Ocean) se puede elegir, sin necesidad de truco, a todos los luchadores, siempre que jueques en el modo versus.

Juegos de importación

ola Yen, tengo la Super Nintendo, la Mega Drive, la Master System, la NES y todos los números de esta fantástica revista. Pero basta de peloteo v vamos a por las preguntas: 1- ¿Te comparías la Game Gear teniendo ya una portátil (Game Boy) y la Master? 2- ¿Qué juegos de Neo Geo van a salir para mis consolas exceptuando Art of Figthing, Fatal Fury y World Heroes? 3- ¿Cuánto van a tardar estos juegos en salir en España?: Dead Dance, Bio Metal, Toru Nerus Adventure. S.D. Battle Soccer, Clayfigthers, Splatter House 3 y Fido Dido (los dos últimos para Mega Drive). 4- ¿Crees que merece la pena comprarse juegos de importación más el adaptador o esperar a que vengan a España?

José Luis García (Madrid).

1- Depende de ti mismo. La Game Gear es en color y con iluminación propia, la Game Boy no. Por otro lado, los juegos de Game Gear son muy parecidos a los de Master con la desventaja de las pilas y el tamaño de la pantalla.

2- Seguro te puedo hablar del Samurai Shodown para las dos 16 bits v de Sengoku para Mega CD.

3- El Dead Dance se llamará aquí Tuff'n Nuff y saldtá en marzo, Clay Figthers ya mismo, y los otros dos de Super Nintendo son una incógnita. Pasando a Mega Drive. Splatter House 3 ya está en la calle hace bastante tiempo, pero Fido Dido puede tardar todavía unos cuantos meses.

4- Puede merecer la pena, pero tiene inconvenientes

como pagar un pastón por un juego que en poco tiempo estará como poco en inglés (y no en chinaca) y mucho más barato. Además. cada vez hav más cartuchos protegidos.



Leyend of Zelda in spanish

ola Yen, mi nombre es Quique, tengo una Game Boy. una Mega Drive y, como todos, algunas dudas: 1- ¿Hay algún truco para que los textos de The Legend of Zelda de Game Boy salgan en español? 2- ¿Dónde está la llave de la primera mazmorra? 3- ¿Cómo puedo romper las rocas fijas? 4- ¿Cuándo podré disfrutar de Fatal Fury 2 y Samurai Shodown para MD? 5- ¿Eternal Champions o Street Figther 2? Gracias y felicitaciones por la revista.

Enrique García Muñoz (Valencia).

1- Lo único que se me ocurre es que Nintendo se decida de una vez por todas a traducir los juegos que tienen predominio de textos. Este sería el truco definitivo, pero...



- 2- Tienes que encontrar el champiñón y llevárselo a la bruja que está en el bosque. Ella te preparará una bolsa con polvos mágicos. Si le echas los polvos a una especie de mapache que pulula por el bosque, se convertirá en una persona que te enviará hacia el norte en busca de un cofre que esconde la ansiada llave.
- 3- No puede romperlas de ninguna manera, sólo podrás moverlas cuando encuentres el brazalete de fuerza.
- 4- Oficialmente podrás disfrutar de ellos hacia el verano más o

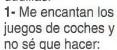
menos.

5- Mi juego de lucha preferido es S.F.II. pero tengo que reconocer que Eternal Champion le supera en muchos aspectos v, sobre todo, es distinto.



El precio no es decisivo

ola Yen, tengo una Mega Drive y unas cuantas dudillas.





¿Formula 1 Grand Prix o espero a Virtua Racing?
2- Me alucina NBA Jam en recreativa ¿Me defraudará en Mega Drive? 3- Si pudieses elegir entre Neo Geo o Mega CD... (lo digo por el precio de los cartuchos).

Joaquín PG (Madrid)

1- Espera a Virtua Racing.

2- Los gráficos no son lo mismo que en la recreativa, pero sí muy parecidos. Seguro que no te defrauda.

3- Lo del precio de los cartuchos es importante, pero no fundamental. Puedes cambiar los cartuchos de Neo Geo en clubs específicos para esto. Lo más importante es el tipo de juegos: la base de Neo Geo son arcades de lucha, deportivos y de plataformas. Con Mega CD podrás disfrutar de aventuras más variadas, simuladores y otro tipo de programas. Tú eliges.

De bien nacidos...

ara empezar, te agradezco mucho que resuelvas todas nuestras dudas, gracias socio. Tengo una Super Nintendo y unas preguntas que



hacerte: 1- Si va a salir Actraiser 2, dime cuándo. ¿Merece la pena?. 2- La primera parte de Actraiser ¿vino a España en forma de cartucho para Mega Drive con el nombre de Gynoug? 3- ¿Para cuándo Megaman X y que tal es?

Un anónimo de Madrid.

1- Lamento decirte que de momento no va a salir en España. La pena es que su calidad lo haria irresistible 2- No, el Gynoug es un matamarcianos al mas puro

estilo. Actraiser es sólo de Super Nintendo.

3- Todavia va a tardar un poquito, pero la espera va a merecer las pena. Imaginate las características que le convirtieron en un juego irresistible en NES y Game Boy, sumale 12 megas y elevalo a la potencia de los 16 bits de Super Nintendo.

¿Chicharrero o japonés?

ello Yen, I am a friend from Tenerife. Dejándonos ya de tonterías, me gustaría hacerte unas cuantas preguntas: 1- ¿Es Clayfigther tan bueno y adictivo como parece? 2- Me confieso adicto al Bomberman de la recreativa y me gustaría las diferencias entre éste y el de Super Nintendo? 3- Después de la cantidad de juegos de Neo



Geo versionados para Super Nintendo me gustaría saber si antes de que me muera saldrá el insuperable Samurai Shodown. 4- ¿Crees que The Legend of Zelda es una juego que todo poseedor de una Super Nintendo tendría que tener? ¿Qué tal la segunda parte? ¿Qué me puedes decir de The legend of Mana?

Kahomaru Yafumaguto.

1- Pues para ser sinceros, sí. Lo único malo que tiene es que sólo hay ocho luchadores para elegir.

2- Es muy parecido, prácticamente igual. Por supuesto, los gráficos de la recreativa son algo mejores, pero tampoco te creas que mucho más.

3- Antes de que te mueras, seguro, pero todavía va a tardar bastante.



4- Yo diría más. Es un juego que todo poseedor de Nes, Game Boy y Super Nintendo deberían tener. Si la hubiera probado, podría responderte, pero todavía es un poco pronto. The Secret of Mana es un estilo al Zelda y uno de los primeros en las listas japonesas, lo que te puede dar una idea acerca de su calidad.

Dichosas listas de recomendaciones

ola Yen, tengo una Super Nintendo, una Mega Drive, una Master y unas dudas para tus sabios bits. Estas son: 1- ¿Cuándo saldrá Street of Rage 3? 2- ¿Qué juegos de lucha saldrán para Mega Drive y Super Nintendo este año? 3- ¿Qué hay del Star Wing 2? 4- ¿Cuáles son las novedades más alucinantes para esas consolas? Raúl Pietro Gutiérrez (Cáceres).

1- En marzo está ya en la calle. Echa un vistazo a las previews y verás toda la información que buscas sobre este cartucho de 24 megas.

2- Para Mega Drive, Eternal Champion Turbo y para Super Nintendo Tuff'n Nuff (Dead Dance). A finales de año es posible que tu Super Nintendo disfrute de Super S.F.II. Pero no se lo digas a nadie.

3-Te puedo decir que lo está programando Argonaut, que lo lleva al 40%, que tendrá Split Screen para dos jugadores simultáneos y que funcionará 21 Mhz.

4- Super Nintendo: Pop'n Twin Bee 2 (Twin Bee Rainbow Bell Adventures), Megaman X, Super Turrican, Equinox, El libro de la Selva, Claymates, Metal Combat y Stunt Racer FX.

Mega Drive: Subterrania, Virtua Racing, The Hulk y el ya mencionado Street of Rage 3.



¿Juegos de ordenador o de consola?

ola Yen. Soy Mario Vizcaíno y tengo la mejor consola que ha salido y saldrá, la Super Nintendo. Bueno, ahí van mis preguntas, que son muchas: 1- ¿Cuándo saldrá Super S.F.II? ¿Cuántos megas tendrá? ¿Cuántos personajes tendrá? 2- ¿Qué es mejor para jugar, el ordenador (PC) o la consola? 3- Dime juegos que vayan a salir con 32 megas o con el Chip FX.

Mario Vizcaíno (Valencia).

1- Con un poco de suerte, saldrá para Super Nintendo a finales de año. No te puedo decir cuántos megas tendrá, pero sí qué contendrá cuatro luchadores más, redondeando la cifra total de 16 personajes.

2- Los juegos de ordenador y de consola son bastante distintos. Como también son diferentes los gustos de sus usuarios. En mi opinión, no hay nada mejor para jugar que una buena consola. Al fin y al cabo, la consola está pensada para jugar y el ordenador para trabajar. En PC's lo que abunda son los simuladores y las aventuras gráficas, y es difícil encontrar un buen arcade o un buen juego de plataformas. Pero ésta no deja de ser una opinión personal.

3- El Super Metroid va a tener 24 megas, pero no sé nada todavía de juegos con mayor número. Con respecto al Chip FX, te puedo nombrar Star Wing 2, Stunt Racer y Vortex (en Japón se llama Citadel).



ola Yen, soy un novato en esto de las consolas y espero que me puedas contestar a unas dudas que tengo. 1- ¿Qué quieren decir las palabras: Realidad Virtual, aventura gráfica y Mhz ? 2- ¿Qué diferencia hay entre sonido FX y el chip FX que lleva Star Wing? 3- ¿Qué tal van a estar los juegos de Game Boy Speedy González y Tetris 2? Muchas gracias por tus respuestas.

El consolero desconocido de no-se-sabe-dónde.

1- Veo que estás un poco perdidillo, veamos si te puedo ayudar.

Realidad virtual: es un nuevo concepto de los videojuegos que te invita a sentir el juego. Mediante complicadas técnicas, te sentirás parte activa de la acción, notando las cosas como si estuvieras dentro. Gafas o quantes especiales son los encargados de lograr este

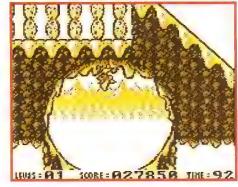
efecto, aunque empieza a haber cartuchos como Virtua Racing que están justo al borde de la realidad virtual sin necesitar ningún artilugio extra.

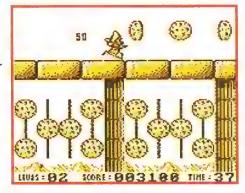
Aventura gráfica: Es un estilo de juego en el que controlas al personaje mediante una serie de iconos o comandos establecidos. La conversación y la utilización de objetos es fundamental en este tipo de juegos propios de ordenador.

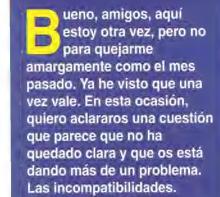
Mhz: Es la abreviatura de megaherzio, y mide la velocidad a la que se procesa la información.

2- Más vale que orientes bien la antena y prestes atención. Son dos cosas totalmente distintas. En general, FX designa efectos especiales. Cuando nosotros ponemos en la ficha de puntuación "Sonido FX", nos referimos a los efectos sonoros como los disparos, saltos o golpes. El Chip FX es un chip encargado de lograr una serie de efectos visuales y sonoros de gran espectacularidad.

3- Del Tetris 2 no te puedo decir nada concreto todavía, salvo que va a ser "la bomba" (el que quiera entender que entienda). Speedy González es un divertido juego de plataformas que aparece comentado en este mismo número.







Hace ya bastante tiempo, os avisé de los riesgos que corríais al compraros consolas en el extranjero. Los problemas podían empezar en los juegos, pero también es posible que se vean afectados los periféricos, como es el caso del Mega CD.

En un principio, casi todos los juegos de Mega Drive funcionaban en una Génesis v a la inversa. Sin embargo, ahora cada vez son más los cartuchos que vienen con sistemas de protección para evitar este uso. Lo mismo se puede decir de los cartuchos americanos y japoneses para Super Nintendo, Algunos juegos japoneses funcionaban a la perfección, o si no bastaba con colocar un buen adaptador y todo arreglado. Ahora la cosa se ha puesto complicada, y raro es el cartucho que se deja manipular.

Muchos de vosotros me escribis contándome vuestros problemas de compatibilidad y, por desgracia, no puedo hacer nada para ayudaros a parte de recomendar que no compréis consolas en el extranjero, y que si compráis algún juego de importación verifiquéis antes que funciona con el adaptador (lo que en realidad tampoco es demasiado positivo).



Más vale consola en mano...

ué tal Yen? Te felicito por esta súper revista, que es la mejor del mercado. Tengo algunas preguntas que me gustaría que me respondieses. 1- Verás, estoy bastante confuso por haberme comprado las dos 16 bits y el Mega CD. ¿Merecía la pena teniendo en cuenta las nuevas consolas que van a salir y que quizás sean mejores? 2- ¿Entre Super Nintendo y Mega Drive, cuál es mejor técnicamente? 3- ¿Cómo puedo convertir mi Mega CD en Karaoke? 4- ¿No crees que la mayoría de los juegos de Mega CD se parecen a los de Mega Drive? 5- ¿Están los Marios y los Sonics entre tus

juegos preferidos? 6- ¿Para cuándo un nuevo Mario? Leocadio López Rengel

(Málaga).

1- Estas nuevas consolas de las que hablas pueden tardar todavía un poquito en llegar a nuestro país y quizá no alcancen el éxito que se esperaba. Para bien o para mal, Sega y Nintendo son las que se reparten el pastel de las consolas dejando pocas oportunidades a otras compañías. Te puedo poner el ejemplo del CDI. A pesar de su enorme calidad, no ha llegado a calar hondo en nuestro país. No creo que te hayas equivocado al tener en tu poder las consolas que poseen más juegos y que tienen el futuro asegurado .

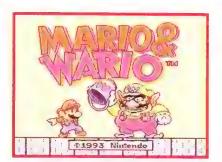
2- Mega Drive tiene un procesador más rápido y potente que el de Super Nintendo. Sin embargo, posee una paleta de colores inferior y menos canales de sonido. Lo demás ya va en gustos y, sobre todo, en juegos.

3- Existe un aparatito llamado algo así como "Mega Karaoke", que se vende en algunas tiendas de sonido y trae lo necesario para convertir en una máquina de cantar a tu Mega CD.

4- Por desgracia, muchos juegos de Mega CD han sido hasta ahora conversiones de juegos de Mega Drive con una intro espectacular y mejor sonido. Menos mal que ya están empezando a salir los auténticos juegos CD. Jurassic Park, Ground Zero Texas o Prize Figthers son buenos ejemplos.

5- Te mentiría si dijera lo contrario. Ahora mismo me quedo con Mario All Star, Sonic 3 y Sonic Spinball.

6- El Mario más cercano es Wario Land (Super Mario Land 3) para Game Boy.







Censura para las consolas

ola Yen, cómo estamos... Soy un consolega con una Mega Drive y unas cuantas preguntas que sólo tú puedes resolverme. 1- ¿Para cuándo Street of Rage III? ¿Sabes algo sobre él? 2- ¿Cómo es que no hay ningún juego un pelín "picante" para consolas y sí los hay en ordenador? 3- Ya que van a salir conversiones de recreativas como Samurai Showdown o Art of Fighting, ¿podrían convertir The Punisher? 4- ¿Son compatibles los CD

japoneses con los europeos? Kenshiro (Barcelona)

1- Sé que va a estar en la calle hacia abril y que te entusiasmará. Si lees nuestras previews, encontrarás todo lo que quieres saber.



2- Todavía hay gente que piensa que las consolas son "cosa de críos". Con esta mentalidad tan estrecha, puedes entender que a nadie se le ocurra hacer un juego ni ligeramente picante. Es una situación parecida a la tan traida y llevada violencia. Cuando se percaten de que las consolas van destinadas a todos los públicos, también sacarán juegos para todos los públicos. La censura sobre los cartuchos es bastante dura.

3- Por poder se podría. Yo recuerdo ese juego del Spectrum. Lo que no sé (me cuesta reconocerlo) es si lo van a versionar o no.

4- Si te refieres a que si los CD's japoneses funcionan en Mega CD españoles, mi respuesta es que no.

El beneficio de la duda

ola Yen, ¿qué tal por ahí? Poseeo una Super Nintendo y una Mega Drive y tengo unas dudillas. Ahí van:

1- ¿Comprarme el E.A. Soccer o esperar al de Super Nintendo?

2- ¿Comprar el Sensible Soccer de Mega Drive o el de Super Nintendo.

3- Y la más difícil: ¿Aladdin de Mega o de Super?

4- Ya que el Ranma 1/2 pal es distinto a sus antecesores, ¿merece la pena o es mejor hacerse con uno de importación?

Pedro Sánchez Rodríguez (Vizcaya).

1- Como no sé cuánto puede tardar el de Super Nintendo ni sé cuál va a ser exactamente su calidad, te sugiero que o bien te hagas con el de Mega Drive o esperes hasta que salga el de Super y podamos comparar de verdad.

2- El de Mega Drive me gusta más, pero también es porque se parece mucho al de Amiga, que es mi vicio.

3- Son tan distintos los dos que no harías mal negocio comprándote ambos. A mí me gusto muchísimo el de Mega

Drive. Pero ésta es una opinión subjetiva.

4- El Ranma 1/2 que salió aquí es una mezcla de los dos anteriores y un gran cartucho. Me parece una tontería comprarse uno de importación, posiblemente más caro y con el problema de los adaptadores.



nantes • •

Consigue liegar hasta la canasta contraria y adivina la frase ocultal Para ello, lee por orden (del 1 al 7). las afemaciones

elegido todas las correctas, te saldra una frase relacionada con el juego NBA JAM.

que hemos hecho sobre NBA JAM. Según creas que es verdadera o falsa, tendrás que coger una u otra sílaba. Si al final has 1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de HOBBY CONSOLAS, que envien el cupón (no valen fotocopias) con la frase oculta correcta y lodos los datos personale: solicitados -todo ello legi

HOBBY PHESS, S.A. HOBBY CONSOLAS Applo. de Correos 400 28100 Alcobendas Madrid

indicando en una esquinta

del sobre:
CONCURSO NBA JAM
2. - Sólo podrán participar
en el sorteo los sobres recibidos, con fecha de matasellos del 25 de Febrero
de de 1994 al 27 de Marzo de 1994.
3. - El sorteo se celebrará
en Madrid, el día 5 de

Abril de 1994, y el gana-dor se publicará en el nú-mero de Mayo de Hobby

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán venticinco cartas, que serán premiadas con un ding, una minicanasta NBA y un poster gigante del juego NBA JAM. El premio no será canjeable de los Chicago Bulls, una pelota de baloncesto Spallote de productos NBA cada una: una camiseta

de ganadores para repor-tar a la revista el extravío. 6. - El hecho de tomar par-te en este sorteo implica la aceplación total de sus bæ-Caso de que el premit ser enviado a los ganado se extravíe en el correo

que se produjese no es-pecificado en estas bases, será resuelto inapelable-mente por los organiza-dores del sorteo. 7. -. Cualquier supuesto

VERDADIRO: DO ALSO: TE

ERDADERO: 10

ALSO: NO



TERDADERO ALSO: 10



ERDADERÓ: PE MISO: NI

VERDADERO NES

FALSO: UN







TERDADERO: ZO! FALSO: A









La Liga más competi

El mejor juego de simulación



Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.



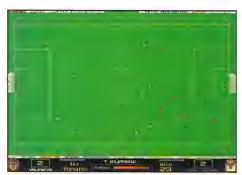
Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc...



Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.











El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

Con los com



PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de



«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia». Calificación: 5,5 sobre 6

PC W\(\begin{array}{c}\text{RLD}\)

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes». Calificación: Excelente 5 sobre 5

da se decide en tu PC





la prensa especializada:



«PCFÚTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil...». Calificación: 84 sobre 100

2ª EDICIÓN ya en tu kiosco por sólo

2.500 ptas.

La Liga al completo Actualizaciones



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,...



El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38...



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.



...el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

FORMA

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al telófono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envio: 250 pts.)		
PCFUTBOL Por sólo 2.500 pts.	PCFUTBOL + PCBASKET Por sólo 3.995 pts.	
☐ PCBASKET Por sólo 1.995 pts.	☐ Los 4 discos de Actualizac Por sólo 1.995 pts.	

□ PCBASKET Por sólo 1.995 pts.	□ Los 4 discos de Actualización Por sólo 1.995 pts.
Apellidos	
Localidad	Codigo postal
Firma:	.// DIN

☐ Contra reembolso ☐ Visa	☐ Adjunto cheque ☐ American express	Ü
Tarjeta de crédito número Nombre del titular		
Fecha de caducidad	/	• • • •
Rellena y envía hoy mismo	este cupón o fotocopia a:	
DINAMIC	MILTIMED	IΛ

PAGO

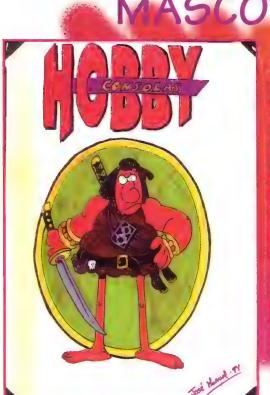
Ciruelos=4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92





DIBUJO DEL MES

Santiago Cobo Roldán (Cantabria) se ha "currado" un dibujito de lo más aparente que le ha permitido figurar en nuestro apartado de los mejores. Con un donaire de auténtico artista nos ha reunido a base de témpera a los personajes más emblemáticos del momento. Semejante esfuerzo merece un fuerte aplauso.



Si la intención de José Munual Sánchez (Albacete) era que su vicingo malcarado pasase a ser mascota de Hobby Consolae, estaba baotan equivocado. Aunque lo que no la podemos negates el mérito de naber conseguido un personaje antipático pero resultón. ¿Quién sabe si acabará en un videojuego de la procesa de la cabará en un videojuego de la procesa de la cabará en un videojuego de la cabará en cabará en un videojuego de la cabará en ca



LA CONTRALISTA				
	Últi	Penúl	Antepenúl	
S. Nintendo	G. Foreman	Cliffhanger	Sylvalion	
N.E.S.	Phantom AM	High Speed	G. Foreman	
Game Boy	Darkman	World Cup	S. Kick Off	
Mega Drive	Flicky	Capitán America	Winter Olimpics	
Master	Tour Golf	S. World Cup	Winter Olimpics	
Game Gear	Penalty Kick-Out	Ax-Battler	Put & Putter	

Han colaborado para hacer posible esta Contralista: David López López (Barcelona) / Joan Caba Sentmenat (Barcelona). Ramón Ruiz Lorenzo (Cádiz) / Isidro LLamas Goret (Madrid) / Antonio Vázquez Mújica (Córdoba).



La máxima ilusión de Jean-Paul era convertirse en un personaje que impresionara a los más chuletas de su barrrio. Así que, ni cortos ni perezosos, le hemos convertido en el hombre de metal más impresionante de los videojuegos. De nada, amigo.

GEIN By Alf Todo parecido con la realidad, es virtual

stimados lectores, este mes no tenego más remedio que comenzar éste mi prestigioso rincón de sabiduría consolera haciendo frente a los numerosos rumores que se han venido produciendo durante las últimas semanas. En efecto,

Nivitorido GAME BOY-

Este será el aspecto que la lucirá la nueva Micro Boy de Nintendo. Aunque puede que sea completamente diferente. No sabría decirte...

Nintendo tiene pensado lanzar una nueva consola súper portátil para últimos de este mes. Su nombre: la Micro Boy.

Mis activos y siempre bien informados colaboradores en Khas Tomao Oi, me han faxeado que han podido leer en la revista Sayonara (la equivalente al Hola en Japón), que esta consola definitivamente no será en color, -bueno, me dicen que será de color blanco, eso sí-, pero que lo realmente revolucionario del tema será el reducido tamaño de la misma (3 x 1,5 cm). Sin embargo, aún quedan algunos aspectos por perfilar, como si la Micro Boy irá engarfiada a una cadenilla de llavero o si será lanzada en un pack que contendrá una lupa y el juego Super Marianín Bros IIV. Lo que al parecer no será tan reducido será el precio, que, se rumorea, rondará el millón y medio de Yens (y no valdrán fotocopias del dibujo del nuestro experto contestador del Teléfono Rojo).

¡Llega el Street Fighter III Turbo 16 v Especial Champion Collection (Conmemorative Edition Deluxe)!

Esta vez no puedo equivocarme: en mayo habrá un nuevo S. F. en versiones para Mega Drive, Super Nintendo y Barcode Battler. Mis enviados especiales me han asegurado que así será, y yo me lo creo.

Entre las principales diferencias que me imagino se icluirán con respecto a anteriores versiones, podría citar la ampliación del número de jugadores hasta un total de 25 simultáneos, la inclusión de Asterix como nuevo luchador, y el debut de otro jefe llamado Yoshi Kemato que contará entre otras cualidades con el salto pirueta con tirabuzón y con el "fatalitie" terrorífico denominado "quetepegoleche". El mes que viene, más de lo mismo.

EL BUZON DE LOS GEIM FASTER

Estoy enormemente abrumado por la inmensa cantidad de factur... digo de consultas que me han llegado este mes. Jamás había recibido más de tres. Por lo tanto, voy a contestarlas, pero de muy mala gana. En primer lugar, quiero decirte, Raimundo Cruel, que lamento mucho que tu Mega Drive no acepte juegos de Mega CD. Yo te recomendaría que probases a doblar los compacts a ver si así te caben... en la consola. Y efectivamente, amiguete Pedro Medario, tu Game Boy no es en color y creo que esta circunstancia no se debe a interferencias con la Neo Geo de tu vecino. En cuanto a que en el tu Super Mario Land, nuestro fontanero hable en argentino, nada puedo hacer. Además, ¿qué tenés vos en contra de los sudamericanos?. ¡Haberte comprado el juego original como todo el mundo!

Locura,



J.J. López (Sevilla)

Antonio Mangas (Madrid)





Carlos Porto García (La Comiña) Francisco Fernández (Barcelona)



J. Luis Iglesias (Madrid)





Iván García (Madrid)

Susana Pérez (Barcelona)





Antonio Avila (Barcelona)



Paniel Rivae (Gádia)



Jordi Fosch Pérez (Tarragona)

Fernando A. Díaz (Valencia)





Jesús Sotoca (Madrid)

Locura,



Darío Castaño (Asturias)





(Guipúzcoa)

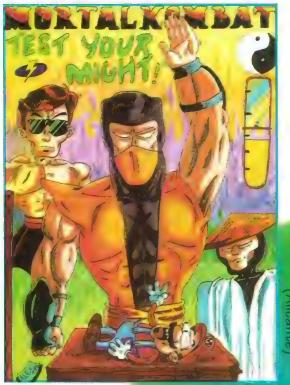
Darío Castaño (Asturias)





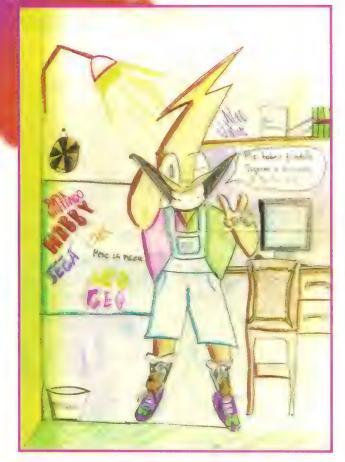


E. Iñan (Guipúzcoa)

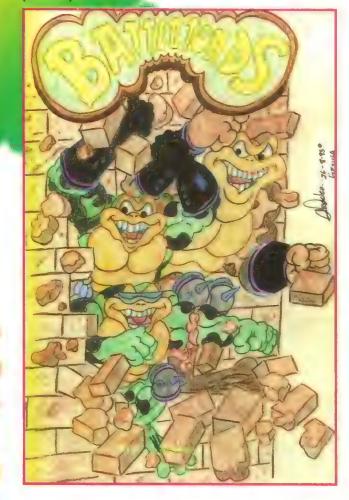


Alejandro Nogue (Alicante)

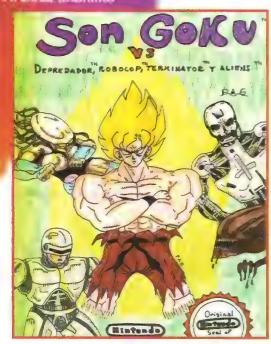
Raúl Suinez (Barcelona)

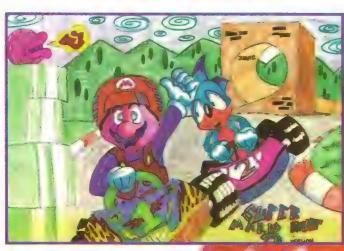


Pedro M. Amadeo (Sevilla)



Artista anánimo





Juan Padro Palencia (Barcelona)

El mes pasado os ofrecimos los dibujos que Siscomp Games consideró como los que más se aproximaban a su imagen ideal de una mascota para Neo Geo. La tarea, por supuesto, resultó muy complicada, no sólo porque había que valorar la calidad de los dibujos enviados, sino porque el personaje debía representar a la perfección la imagen de una súper consola como la Neo Geo. La elección resultó, por tanto, doblemente difícil.

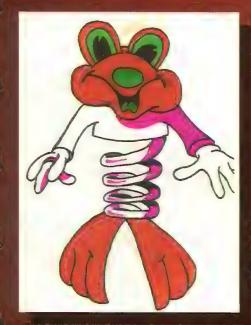
En cualquier caso, aprovechamos estas páginas para mostraros otros dibujos que, a pesar de que no fueron premiados, demuestran la enorme vocación artística de muchos de nuestros lectores. Una vez más, enhorabuena a todos y muchísimas gracias por el enorme interés que habéis mostrado.





Francisco Manuel Castro Rivera

Dos Hermanas (Sevilla) 23 años



Mario Velázquez Ríos

Cádiz 10 anos Oscar Serra Altayó

F. Adrián

Blanca Méndez Figueras (Gerona)

Sabadell (Barcelona) 17 años



David Navarrot González

Tarrasa (Barcelona) 14 años





Rafael

López Guardia Vic (Barcelona) 29 años

Alberto Chánez Mesa Esplugues (Barcelona) 14 años

Carlos A. Molina Urtiaga



Toni Ferron Sola Vic (Barcelona) 17 años



Angel Luis Celada Martinez

Alberto

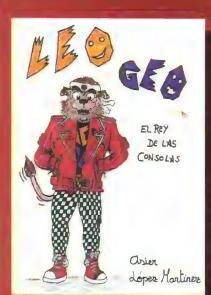
Ernesto Gomis López

Alicante 7 años



Madrid

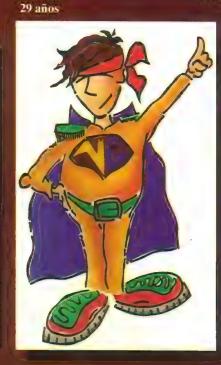
Mansa Madrid 24 años



Ángel Martín León

La Pineda (Tarragona) 18 años





López Martinez Galdácano (Vizcaya) 13 años

Asier



Arturo Caramballo Arantegui

Zaragoza 22 años



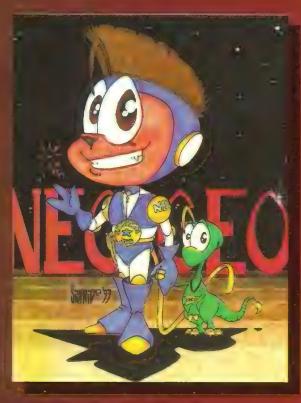
Francisco J. Recatsa García

> Badalona 17 años



Jorge Sigfrido Ramos Santana

Las Palmas 19 anos



Juan A. Moraleda Romeral

Móstoles (Madrid)

10 años



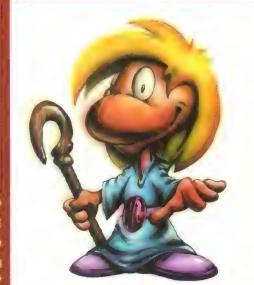
Carlos Gomariz Mora

Albacete 12 años



Roberto Fernández Castro

> Madrid 16 anos



HARRY.





Ricardo Benito Borque

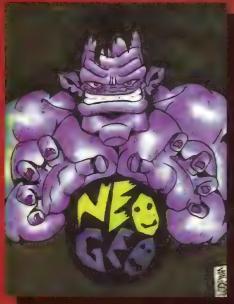
Zaragoza 20 años

Pedro Llamas Rodríguez

Barcelona X años Víctor Pascual Ruiz

Alcalá de Henares (Madrid) 12 años



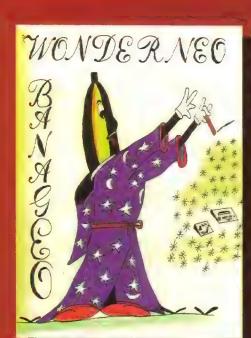






José María <u>Cifu</u>entes Cabeza

Jerez de la Frontera 15 años



Juan José Jiménez Ancla

Móstoles (Madrid) 12 años



Elvis Enmanuel Castillo Núñez

Santander (Cantabria) 15 años

na vez más habéis vuelto a sorprendernos. En esta ocasión lo habéis hecho gracias a vuestras inteligentes cartas, a través de las cuales nos habéis contado con total naturalidad y desparpajo lo que pensáis a cerca de algunos de los temas que os propusimos. Como las opiniones han sido variadas y muy numerosas, hemos preferido centrarnos en un tema, el de La Violencia en los Videojuegos, por lo que este mes conoceréis lo que unos cuantos lectores como vosotros piensan sobre los Street Fighters, Mortal Kombats, modos Gore y demás asuntos

Como os prometimos, en estas páginas sólo vais a encontrar vuestras opiniones, sin cortes, censuras, ni comentarios, opiniones que no pretendemos que representen a nada ni a nadie, excepto a quienes las han manifestado. Sin embargo, vuestros criterios están ahí, encima de la mesa. Después, que cada uno saque sus propias conclusiones...

fundante 29. pay

(1)

and agreement . "Windows for tobe" is not a sail

" hadrens - thought to the sich a while i Support to the state of the sta and whether the same of the same of the same of the same March a large was supplied in the first a pale better I for him was I what I want for any I work to transport the granter on the Section of the contract we are small a country to the present this to got a to thereby knowled 1 Se mercen de la September de Mario Contrado Mario Mario The Laboratory of the Laborato and the first property to the same that the second to the List, the Charlet of and from the Carline The second of th

that from a few words ! To it proper in sugarment to have not be more place by beautiful to be where the same of the same has been a same of the same where we seemed to be the place the same and because I was

where the state of the fact that was in the last to the transfer and the fact that the

a control source of the control of t

and the method of a country of the second of

paid to real of paid the in place was and were

her is a first on the two proof to the

love it when I want ou from my was an and tilled to be proved in the second special to pale.

type 3 had in how out a man may get a in your of the second of the secon

ease, put a gradual join due point grown

I have to whether a see the second a love or were

and street have private a so with one I get a place of

then tilled makes in the advance houses in procedure. I recorded The Total States of States of States of the States of St · an extre of marks his . Here on they have makes . I would be

Juan Benitez. 17 años ;(¿Japón?)

with my there has that , were to comply so seems

to a broad at me more dependent Let have for it had a few with a surplice

is most a taking to high about last their to

one for a other continue of a more than in you is the ser spinish to proportion for familiaries or all in I have a configuration for the cold one go an . que sul our s - latinace la code d l to a conjugate of the configuration was

to de way . . . Count or to become as a some of .

in I stopphen makes your is I also.

a strain on the way he as to the ag

are a superior to an extens to the superior and

is make given and me also no holes. .. to a prince of a majorate of the contract of the

there are to result a say for all I supply to the sail

to be a to be to get to a come a second the man is a second of the second of the second a fine per selection of the selection

to a remain a conficer

goe a more value, with one of colory more or and in where is a regard of the se which of how we have

"En la televisión se ven cada día millones de atroci muertes en directo, pero lo peor de todo es que la gente los ve y tienen los niveles de audiencia muy muy altos. ¿Quién ve esos programas? ¿Serán los "niñitos" que pasan todo er rato frente a la consola: ¡No: ¿No? ¡Los ven las personas que dicen que se deberían prohibir

Juan Pablo Encinas. 15 años (Madrid)

"Pienso que todo niño sabe distinguir la realidad de la acción ficticia de un videojuego; lejos de provocar agresividad sirven como método de desaho-

José María Perez. 19 años (Torrejón de Ardoz)

orsal incluída? Creo que a los niños que innen consola este juego puede ser perjudicial para

Ricardo López. 20 años (Madrid)

cuando por si algo se hizo famoso este juego (además de estar digitalizado) es la sangre. ¿Qué ocurre con Acclaim, en si Nintendo le dice a Acclaim que se tire a un pozo, éste se tira o qué

Sergio Cerdeira (Madrid)

Construction of the constr

vendidos, con mas calidad y, en resumen, los mejores, son los violentos. Sólo hay que coger como ejemplo estos 3: Street Fighter Mortal Kombat y Eternal Champions. Si no quitan e juegos ¿cómo podríamos vivir?

Andrés García 15 años

the month of tage a ship property in the

My product was all one of a de great order.

The transfer of the control of the c

, the work of the same of the exaction among

Many Company of the C

The case see and construction of the case of the case

(Zaragoza)

"Una cosa es hacer un juego de lucha, ie de car-

lo que he dicho, no culpo a los

A transfer of the control of the con bor de realizar un videojuego son las mis-

Eduardo.

11 años (Madrid)

Flore a leder

Gisela Baños 12 años

S.S. De Los Reyes

Have be received an electronic content of the conte

PROUVA ABIERTA

open i sepreto mada eso em mi

is proceed has for contribut rom comes, wherean.

. No pareceimo esque non dismancia acon.

Eduardo (MADRIO)

. 61.

the property of the terms of the sections of the section of the se

The second secon

the same trace to see the same to the same The second process of Segur y Nintendo you los dos mejores com

parriers sel monanto, mass seems or me get time is after wear to major other, par to save as some familiar for signam con or "Enfelle" Pie quelezia que o algún misules de alguno compania (Sega a Windondo) ma gethore to parent me string stratula.

Un consolinge de 18 aios David

David García 13 años (Madrid)

Por ejemplo, a mí me gusta el modo sangriento del Mortal Kombat, pero no creo que sea lo más reco-

Francisco Larios (Jerez de la Frontera)

Ricardo Sánchez (Cáceres)

Javier Mena (Caceres)

y los jóvenes que jugamos con nuestras consolas, porque yo sé y la gente también lo sabe, que es una violencia ficticia, irreal, poco de pequeña edad e a los jóvenes, pero no pasa de eso." Comircio a los jorenios, pero no pesa de aso. For puyer is parele in agent projectival year at digen returned I town I town morphism on me is de mala de la vidante con grade que

Gustavo A. Moreno 19 años (Valencia)

3 .

TRIBUNA ASIEKIA

Landing Proposed Control of the Co

. . . we sately dry "ag of beckers

My against the large of technology of the book of the second of the seco

Cee pur characte la propertie de la constant de la

I have you a common they easy out and have a year

the control of the co

and the particular and the state of the stat

The second secon

the same points of the same and the same and

the second secon

Oscar Lago

(Vigo)

TRIBUNA ABIERIA

*...donde se apassa por un alla da recommunica a par ul personas que estén capacitadan hecerlos (personalmen

El tema del próximo mes se centrará en: ¿Cómo véis la batalla entre Sega y Nintendo? Y recordad que debéis enviar vuestras cartas a...

thead, for me la cuestion de la wolani

toque, la primera, es deles que los juegos un

la Elamaia molinha no podrian ser juegos, Jaque no nos demos mentos, la rateria esta y sente de una u otra forma en todos ios vedega

year no es una malentra sergudernel para son

minor ; los joinenes que juganos con mestres carolar, proque you is of la glate comment down

rake, que es una malena felixa, ment, aborrela, aurque a neces ana un poro de arla-

lone a los minos de pequeña idad a vulura

se que aller le la material las grande que se premier y la la telérorie cora que los dellants men que aller le los mais que les dellants par la telérorie le los mais que la dellants par men que aller le los mais pare la teles.

In redisjulger me purche una completa tomente de helis de que protesten y goneran que desquire den,

Hobby Press S.A. Hobby Consolas c/De los Ciruelos nº 4 San Sebastian de los Reyes 28700 (Madrid) Indicando en el sobre TRIBUNA ABIERTA

La Gran Ocasión

<u>INTERCAMBIOS</u>

CAMBIO consola Nintendo con dos mandos y dos juegos, por la Mega Drive con un mando o dos, a ser posible con el juego «Sonic 2». Preguntar por Arístides. TF: 958-436162.

CAMBIO Super Nintendo, 2 mandos, 4 juegos, Mega Drive, 2 mandos, 6 juegos (Aladdin...), por Neo Geo, 2 mandos, «Art of Fighting». Preguntar por Pau. Teléfono: 93-2370109. ¡¡¡URGENTE!!!

CAMBIO el juego de Super Nintendo, «Joe Mac» por algunos de éstos: «Aladdin», «Asterix», «Ranma 1/2», «Tiny Toon», «B.O.B.», «Cool Spot», «Magical Quest» o dadme Pro Action Replay. Preguntar por Leonardo. TF: 93-2047843.

CAMBIO el «Super Mónaco GP 1» de Game Gear, por otro de fútbol. Cualquiera menos «Penalty Kick Out». Preguntar por Angel. Llamar de lunes a viernes al TF: 925-805356.

CAMBIO juego de Super Nintendo: «Ranma 1/2» (versión pal), por juego «Dragon Ball Z» (también versión pal). Los interesados llamar al TF: 968-781567. Preguntar por Francisco Javier.

VENTAS

VENDO consola Game Boy con el adaptador y los juegos «Tetris», «Mario», «Gargoyles» y «Spiderman», todo por 16.000 pesetas. Preguntar por Ibón. TF: 94-6743462. VENDO para toda España los juegos de Super Nintendo: «Super Soccer» y «F-Zero», a 4.500 pesetas. Los dos por 8.000 pesetas. Preguntar por Manuel. TF: 985-548363.

VENDO Super Nintendo con tres juegos: «Super Mario World», «U.N. Squadron» y «Super Soccer». Todo en buen estado. Precio 20.000 pesetas. Preguntar por Pedro (hijo). TF: 926-210929. Llamar a partir de la 4:00 hasta las 7:00 horas.

VENDO Mega CD 1 con adaptador para juegos importación. Precio a convenir. Llamar de 15:00 a 16:00 horas. Preguntar por Julio. TF: 926-216209.

VENDO Master System con «Alex Kid», «Sonic» y «Lemmings». Sólo 6 meses de uso. Vale 19.000 pesetas, y yo la vendo por 12.000 pesetas. O vendo los juegos por 3.000 pesetas cada uno. Preguntar por David. TF:93-3929040

VENDO consola Nintendo con dos mandos y tres juegos. Entre ellos: «Super Mario Bros 3». Vendo por 10.000 pesetas. ¡¡¡BARATÍSIMA!!! Preguntar por Carlos. TF: 91-4088647.

VENDO consola Nintendo con 2 mandos y los juegos: «Double Dragon II», «Captain Planet» y «Ghost'n Goblins», por sólo 15.000 pesetas. Su precio real es de 27.000 pesetas. Preguntar por Jon.

TF: 943-714493.

VENDO juegos de Game Boy: «Super Mario

Land» (2.200 pesetas), «Terminator 2» (3.000 pesetas), «R-Type» (3.000 pesetas), «Super Kick Off» (2.000 pesetas), «Gargoyle's Quest» (2.200 pesetas) y «Cazafantasmas» (2.200 pesetas). Preguntar por Nacho.
TF:954-565952.

VARIOS

COMPRO «Street Fighter II Turbo» por precio razonable. O lo cambio por: «The Magical Quest» o «Final Fight». Preguntar por Juan. TF: 91-7671282.

VENDO O CAMBIO los juegos de Game Boy: «Alleyway», «Deae Heats Scramble» y otros cuatro en uno: «Hyper lo de Runner», «Tennis» y «Space Invaders».

Precio a convenir. Interesados preguntar por Yinkin. Teléfonos: 928-289021 ó 928-287290.

COMPRO Super Nintendo con uno o varios juegos por un precio de entre 15.000 y 20.000 pesetas, que esté en buen estado. También vendo juegos de Mega Drive: «Strider» y «Spiderman». Preguntar por Juan de Dios.

TF: 958-605392.

VENDO O CAMBIO una consola Master System II con los juegos: «Asterix», «Spiderman» y «Alex Kid» en memoria. Lo cambio por una Game Gear o una Nintendo con juegos o la vendo por 15.600 pesetas. Preguntar por Francisco. TF: 954-4436668.

VENDO Nintendo con pistola y dos juegos por 10.000 pesetas. O cam-

bio por un juego de Super Nintendo. Preguntar por Iván. Llamar de 21:00 a 23:00 horas. TF:93-3811885. Solamente Barcelona.

VENDO Spectrum + 2, con unos 70 juegos, pistola, dos mandos (uno Telemach valorado en 8.000 pesetas). Precio a convenir o cambio por Super Nintendo Básica en buen estado. Preguntar por Aritz.

IF: 96-5/8/102.

VENDO Master System con cinco juegos y un mando por 17.000 pesetas o cambio por Mega Drive con un juego o por una Super Nintendo. Preguntar por Javier. TF: 91-6469497.

COMPRAS

COMPRO «Might and Magic» de Mega Drive o cambio por «668 Atack Sub» y «Dick Tracy». Preguntar por Rafa. Sólo mañanas.

TF: 91-3170849.

COMPRO juegos de Super Nintendo. Llamar solamente por las tardes. Preguntar por Gustavo. TF: 91-3863824.

COMPRO los juegos «Joe & Mac» y «Shadow Warriors II», por 2.500 pesetas cada uno. Interesados llamar al TF:91-6165720. Preguntar por Víctor.

compro Mega Drive por 15.000 pesetas con tres juegos, preferiblemente «Sonic», «Sonic 2» y «Aladdin», con dos mandos. Sólo Madrid. Llamar al Teléfono: 91-5091840. Preguntar por Alberto. **COMPRO** Mega Drive con un juego y un mando por 10.000 pesetas. A ser posible en Cataluña. Preguntar por Francesc. TF: 972-302552.

COMPRO juegos de Master System II: «Sonic» y «Alien 3» por 2.000 pesetas cada uno. Compro también el cartucho de Game Boy «Top Gun» a 1.500 pesetas. Interesados Ilamar a José Angel. Teléfono: 91-6741622.

CLUBS

SI DESEAS formar parte de un nuevo club de Sega Mega Drive, escribe a: Juan Lax Baños, Avd. de la Constitución, 93. 30160 -Monteagudo-(Murcia).

QUIERO FORMAR un club exclusivo para Nintendo. Totalmente gratis. Preguntar por Raúl. TF: 956-602930.

SI QUIERES obtener información de las últimas novedades, alquilar juegos y participar en concursos, no lo pienses más y apúntate al club Master System, MASTER GAME. Sólo Sevilla. Preguntar por Víctor. TF: 954-510102.

NUEVO club donostiarra. Todo lo que esperabas sobre Nintendo y Sega. Llámame. Edad máxima 12 años.TF:943-283753. Rafael.

CLUB HOBBY-GAMES. Sólo 100 pesetas al mes. Será increíble. Con carnet, sorteos, sorpresas y todos los trucos que quieras saber. Llamar al teléfono: 91-3677915. Preguntar por Adrián

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA! Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

The second second		
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A P S ADVENTURE ISLAND ADVENTURE ISLAND II ADVENTURE ISLAND II ADVENTURES OF LOLO 2 AFTERBURNER II AIRWOLF ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD ALIEN 3	MS MD SM MS MD MS	13 25 25 7,2 4,24,25 8,24 27 19,26 14 1,1 2,2 24 23 21 1,3,7,11,15 23 26 11,12,16 22 19 1 10,1,21 7 7 7 15 1 17 26 24 23 33 1,12,16 22 19 10,1,21 17 26 27 19,26 11,12,16 27 19,26 11,12,16 28 11,12,16 29 19,26 10,21 1

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
CASTLE OF ILLUSION CASTLEVANIA 2 CASTLEVANIA 2	MD GB GB	1 10,5,25 25
CASTLEVANIA II CENTURION, DEFENDER OF ROI COLUMNS	MD	12,3 2,5 14
CODUMNS COOL WORLD CORRECAMINOS CRUE BALL CYBERBALL	SN SN MD	26,27 27 28
CYBERNATOR CHAKAN THE FOREVER MAN	MD SN MD	2,3 27 24
CHASE HO CHIP S CHALLENGE CHOPLIFTER CHOPLIFTER II	GB LX MS	4 3, 11 1,17
CHUCK ROCK CHUCK ROCK	GB GG MD	8,4 20,22 25
DARBLE MADNESS DARIUS DARIUS 2	MD SN MD	18 25 25
DARIUS TWIN DAVID ROBINSON BASKETBALL D ROBINSON'S SUPREME COUF		18 25 14
DEAD ANGLE DECAPATTACK DESAFIO TOTAL	MS . MD NES	9 10,11 3
DESERT STRIKE DESERT STRIKE DEVIL'S CRUSH	MD SN TG	14,22 25 10, 13
DICK TRACY DONALD IN THE LUCKY D CAPE DOUBLE DRAGON	NES	3 21 1
DOUBLE DRAGON II	NES	1,3

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
TRUCOS DE JUEGOS GAUNTLET GAUNTLET II GHOST AND GOBLINS SHOSTBUSTERS GHOSTS SUSTERSMD GHOLLS N GHOSTS GLOBAL GLADIATORS SLOBAL GLADIATORS SLOBAL GLADIATORS SOAL SODS GODZILA GOLDEN AXE ISOLF SOOF TROOP GOOM ES GOOMES 2 GP MONACO GRADIUS GRADIUS III GREMLINS 2 GJERR LLA WAR GYNOUG HARD DRIVING HELLFIRE	NES GB NES MS MS MD MS MD NES MD NES MD SN NES MD LX MD	18 11,18 17 7.25 1 1,8 28 26 2 28 25 15,17 1,18 2,3 9,12,16 2,3 27 18 2,15,18 2,15,18 10,17 10,17 8 13
HERZOG ZWEI HOOK HOOK HOOK IKARI WARRIORS INDIANA JONES	MD GB MCD NES NES MS	12 19 28 21 2,4 19



		and the property of the second
BATILE TANK HATILE UNIT ZEOTH BATTLETOADS BATTLETOADS BATTLETOADS BATTLETOADS BATTLETOADS IN BATTLEMANIAC BEST OF BEST BION C COMMANDO BLACK BELT BLAZING LASERS BLODIA BLUE LIGHTNING BLUE SHADOW BOB BOMBER MAN BOMBER MAN BOMBER MAN BOMBER MAN BOMBER MAN BOMBER BAID BOLADER DASH BOLLDER DASH BOLLDER DASH BOLLDER DASH BUBLE BOBBLE BUBBLE	GB NES NS TG GB LX NS TG	25 14,24 17,21,22,23 28 22, 24 10,25 21 16 28 17 1 1 25 2 16 28 17 25 20 3,18 9,10,14 1,5 26 2,166 20 9,12 9 13,21,23 12 211,33 12 25 16

BRAGON BALL Z 16 MG JRAGON CRYSTAL JRAGON SPIRIT JRAGONS SPIRIT JRAGONS LAIR JRAGON	SX GSX SSX GDD MDG SSX MDD MSB MSB MSB MSB MSB MSB MSB MSB MSB MSB	26 5, 25 16 25 17 8 1,5 5 25 4, 18 24 13.1 1 25 19 20,22 12 14 23 12,25 4,15 21,26 23 12,25 11,17 23,26,27 1 11,17 1,22,23 2,13 19 19 1,4,7,12 19 1,4,7,12

THE WAR CONSTRUCTION OF THE		
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
MASTER OF DARKNESS	MS	20
MAZIN WARS	MD	27
MAZIN WARS MEGAMAN	GB	9
MEGAMAN 2	NES	19,3, 9
MEGAMAN 2	GB	15,25
MEGAMAN 3	NES	14,17
MEGAMAN 4	NES	22,
MEGAMAN DR WILTH REVENGE	GB GB	8, 10 20
MERCENARY FORCE MERCS	MD	25
	NES	6,15,4
NICKEY MOUSE	GB	15
MICKEY MOUSE	GG	3
MICKEY MOUSE	NES	4
M CROMACHINES	NES	28
MGHT & MAGIC	MD	5
MISSION IMPOSSIBLE	NES	13
MOONWALKER	MD	1,8,16
MORTAL KOMBAT MORTAL KOMBAT	GG MS	28 26
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
/ NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	. GG	10,23
OUT RUN	MS MD	19
POW	NES	7,8,8
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PLOTWINGS	MS	20
PIN-BOT PINBALL DEVIL S CRUSH	NES	7 7
PIPE DREAM	TG GB	7,1
PIT FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPLICUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER PREDATOR 2	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
* COEDATOD 2	MD	15, 21
R PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA PRINCE OF PERSIA	GG SN	18,23 19,23
PRO WRESTLING	MS	19,23
PPOBOTECTOR	GB	19
PPOBOTECTOR	NES	1
PSICHOS S	, TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	9, 25
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE R-TYPE	GB	14
HACKET ATTACK	MS NES	9,2 7
HAC BACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
BASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
F RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF ROAD AVENGER	SN MCD	17 26
ROAD PASH	MD	7,15
ROBOCOD	MD	8
ROBOCOD JAMES POND II	MD	10

	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA №
	SUPER PROBOTECTOR	SN 🇷	15,24,25
	SUPER R-TYPE	SN	11,13 27
4	SUPER SHINOBI III SUPER SOCCER	MD SN	15
Я	SUPER SPY HUNTER	NES	14
1	SUPER STAR WARS	SN	22,27
П	SUPER STRIKE EAGLE SUPER TURRICAN	SN SN	24,26 27
	TMHT	GB	1
	TAZ MANIA	MD	14,16
4	TAZMANIA TEAM USA BASKETBALL	MS MD	26 16
	TENNIS	GB	10,13,19
Н	TENNIS ACE	MS	2,4
	TERMINATOR 2 TERMINATOR I	GB MD	8,12,25 25
н	TETRIS	GB	3
4	THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
ı	THE ADDAMS FAMILY THE ADDAMS 2	SN SN	16,18,20, 25 28
1	THE FLINTSTONES	MS	13
	THE FLINTSTONES THE FLINTSTONES	MD	27
Н	THE HUNT FOR RED OCTOBER THE INMORTAL	GB MD	11,25 20
	THE EGEND OF TELDA	NES	16
	THE LOST LEVELS THE LOST LEVELS	GB	29
1	THE DEVELOP OF SHINOR	' SN MD	29
d	THE COST LEVELS THE REVENGE OF SHINOBI THE SIMPSONS THE TERMINATOR THE NORTH FORCE II	NES	9, 10
d	THE TERMINATOR	MS	21
J	THUNDER FORCE III	MD MD	6, 12
1	THUNDER FORCE IV	MD	17, 18, 19
	THUNDER HAWK TIGER HELI	MCD	27
Л	TIGER HELI TIGER ROAD	NES TG	4
1	TIME GAL	MCD	27
Н	TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
N	TINY TOONS TOM & JERRY	GB NES	20 21
1		SN	24
	TOP BANKING TENNIS	GB	28
	TORTUGAS NINJA TORTUGAS NINJA	GB NES	7,12,13
ч	TORTUGAS NINJA II TORTUGAS NINJA IV	NES	20
1	TORTUGAS NINJA IV	SN	17
	TOTALLY RAD TRACK AND FIELD II	NES NES	20
	TRANSBOT	MS	3
	TRUXTON	MD	1,17
	TURRICAN TURRICAN	GB MD	16,20,23 7,9
	TURTLES 2	NES	23
	TURTLES IV	SN	23
	VIGILANTE VIKING CHILD	MS LX	8,11
	VIKING CHILD WHERE IN TIME IS C. SANDIEGO	MD	17
	WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
	WIMBLEDON TENNIS	MS GG	16, 21
		MS	28
	WONDER BOY WONDER BOY 3	GG MS	3,10, 22
	WONDER BOY THE DRAGON'S		6,3,4,21 15
	WONDERBOY 3	GG	20
	WONDERDOG	MCD	20
	WORLD CUP	GB NES	13,3,21 9,5
		NG	23
	WORLD OF LLUSION	MD	25
	WORLD WRESTLING WWF	NES NES	8
	WWF SUPERSTARS	GB	6
	YOSHI S COOKIE ZAXXON 3-D	NES MS	27 12
	ZAXXON 3-D	IVIS	12

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.



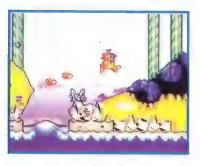
Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



Una nueva órbita

Todo por una bandera

- Consola: Super Nintendo ■ Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: Abril





भगारदेशचम प्रकल्कारोहरू

Consola: Mega Drive

Compañía: Codemasters

Lanzamiento: En breve



lok es un pequeño encapuchado que recuerda a un peregrino. Su problema es que la bandera que corona su vivienda ha desaparecido y, al parecer, no puede vivir sin ella. Su aventura comienza cuando decide recuperarla, claro está.

Para ello no dudará en recorrer infinidad de fases repletas de enemigos v obstáculos.

Inicialmente, Plok posee la capacidad de realizar veloces saltos y lanzar brazos y piernas (sí, sí habéis oído

bien) contra sus adversarios para derrotarlos. Además, por el camino, también podrá recoger diversos ítems que le otorgarán no solo vidas extra. sino también diversas habilidades. Gracias a ellos se convertirá en una afilada sierra y se transformará en bombero o boxeador.

Si quiere recuperar su estandarte, Plok tendrá que hacer uso de sus habilidades a lo largo del extenso número de fases que componen este simpático cartucho, muy jugable v de gran calidad gráfica y sonora.



Mega Drive, un cartucho antiquo en el mercado británico, que aún no ha aterrizado en nuestro país. Es una graciosa aventura interactiva, cuyo protagonista, un turista alienígena, ha decidido pasar sus vacaciones en nuestro planeta. Seguro que disfrutaréis con las geniales escenas del juego, muy parecidas a lo dibujos animados de los años 50.



El eslabón perdido

Consola: Super Nintendo

Compañía: Gametek

Lanzamiento: En breve



unque algunos no parecen haber evolucionado del "homo habilis", lo cierto es que los libros nos han enseñado las nociones de la evolución de los humanos. Parece ser que nuestros antepasados eran más brutos que un arado. Y es

en esa etapa de la humanidad donde nos sitúa «Humans», un juego de inteligencia para Super Nintendo en el que tendréis que ayudar a los cavernícolas a convertirse en hombres modernos. GameTek ha hecho un cartucho repleto de niveles que le añaden gran diversión y calidad al juego.







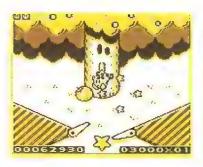


2V/ENV

KIRBY'S PINBALL LAND

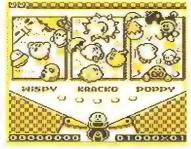
Un sueño de pinball

■ Consola: Game Boy■ Compañía: Nintendo■ Lanzamiento: En breve









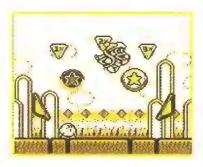
irby regresa a Game
Boy a golpe de
pinball. El bichito
más comilón de
Nintendo se
convierte en una pequeña bola

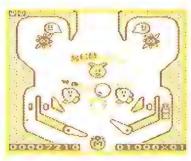
convierte en una pequeña bola para protagonizar un cartucho súper jugable y altamente adictivo.

Esto se ha conseguido combinando la estructura habitual de las "máquinas del millón" con la línea clásica de los juegos protagonizados por Kirby. De esta forma, tanto él como sus enemigos se han adaptado a la configuración de los pinballs para asegurar la

diversión.

En principio, podréis elegir entre tres mesas diferentes: Wispy, Kracko v Poppy, Cada una consta de tres pisos en los que encontraréis adversarios. fases secretas y obstáculos para todos los gustos. Pero esto será sólo el comienzo, ya que se trata de un cartucho lleno de sorpresas, con amplías dosis de diversión y con toda la simpatía que siempre proporciona Kirby. Eso sí, llega dispuesto a poner a prueba vuestra habilidad a golpe de flipper.





CHIP'N DALE RESCUE RANGERS 2

¡Vaya par de gemelos!

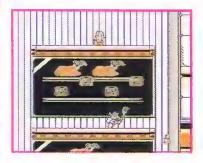
■ Consola: NES

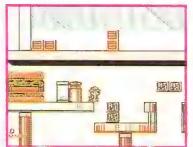
■ Compañía: Capcom

■ Lanzamiento: Sin Determinar

a sonaba a
legendario el título
de «Chip 'N Dale».
Ahora estos
inquietos roedores
vienen dispuestos a armar el
taco en N.E.S., con la ayuda
de sus amigos Gadget, Zipper
y Monterey Jack. En esta

ocasión les ha traído a nuestras pantallas la misteriosa desaparición de la Urna del Faraón. Fat Cat, la gata rechoncha, la ha escondido en un lugar secreto y vosotros tendréis que recoger pistas para poder llegar hasta su escondite.





LAMBORGHINI

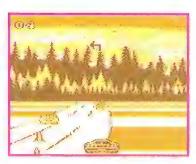
Cita sobre el asfalto

■ Consola: Super Nintendo, Game Boy

■ Compañía: Titus

■ Lanzamiento: Sin determinar





I volante de un
Lamborghini
Diablo, podréis vivir
las grandes
emociones de las
carreras ilegales de los
sábados por la noche. No sólo
deberéis competir contra
algunos de los 18

encarnizados rivales que os toquen en suerte, sino incluso huir de la policía.

El juego para Super Nintendo ofrece 256 colores en pantalla, y en las dos versiones existe la opción de dos jugadores, y la banda sonora y los decorados son de lo más espectacular.

Os dejará hechizados

■ Consola: Super NIntendo ■ Compañía: Sony Imagesoft

■ Lanzamiento: En breve

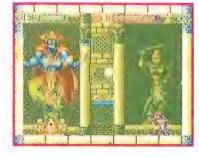


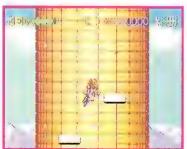


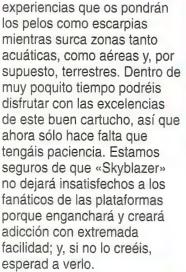
kyblazer cuenta las de las fases. Sky vivirá increíbles aventuras de un joven hechicero llamado Sky en unas lejanas tierras plagadas de monstruos para los que no existe calificativo alguno, y que resultan enormemente dañinos para la salud del protagonista. El gran atractivo del juego reside en la excelente utilización que se hace del modo 7 y que otorga una enorme espectacularidad a los escenarios, que son variadísimos, y a los distintos enemigos finales de cada una esperad a verlo.













Un héroe con

■ Consola: Mega Drive ■ Compañía: Domark ■ Lanzamiento: En breve

I pequeño Marco siempre destacó en el colegio por su innata habilidad en el manejo del esférico. Era tanta su destreza, que sus compañeros de equipo empezaron a llamarle Mágico, igual que a un antiguo jugador del Cádiz C.F.

Un fatídico día desembarcaron en la ciudad unos alienígenas que iban convirtiendo a todos sus habitantes en verdes masas viscosas. Marco. convertido ya en un personaje muy popular, está dispuesto a dar batalla a estos seres. Su método no se parece en nada al que utilizan Rambo o





Salvados por la campana

■ Consola: Super Nintendo

■ Compañía: Konami

■ Lanzamiento: En breve

on el dulce nombre de «Las aventuras de la campana arco iris», se ha titulado la segunda parte de «Pop'n Twin Bee», uno de los matamarcianos más adictivos que jamás hayan pasado por Super Nintendo.

Y es que «Rainbow Bell Adventures» esconde bastantes sorpresas. El esquema de juego ha cambiado de forma radical. hasta convertirse en un alucinante cartucho de plataformas. Los protagonistas son los mismos, Twinbee y



IC FOOTBALL

arma de cuero



Terminator (en realidad, no sabe manejar siquiera un cortauñas), pero sí conoce todos los secretos del balón. Utilizándolo como arma irá





limpiando todos las zonas de su plataformera ciudad, apoyado por unos increíbles 16 megas y unos gráficos de primera división.



MICROMACHINES

Minis a mil por hora

■ Consola: Game Gear

■ Compañía: Codemasters

Lanzamiento: Abril









os auténticos, los increíbles «Micromachines» llegan a la portátil de Sega. Y es que los chicos de Codemasters no podían pasar de adaptar uno de los cartuchos más adictivos de todos los tiempos a esta consola.

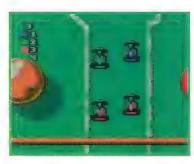
Todas las opciones de juego destacan por su facilidad de manejo, al igual que ya lo hicieron en las anteriores versiones para Mega Drive y Master System.

Se mantiene la variedad de circuitos y los vehículos en la

opción de un jugador para que podáis pisar el acelerador a fondo y quedéis en cabeza de todas las competiciones. Os mediréis con otros tres conductores y tendréis que llegar los primeros para pasar a la siguiente ronda.

Pero además, y ahora viene lo fuerte, podéis elegir la opción de dos jugadores simultáneos y competir con otro amigo ¡en una sola Game Gear! Como veis, una verdadera innovación para la portátil que contribuye a aumentar la adicción de este cartucho, que es muy alta.





ADVENTURES

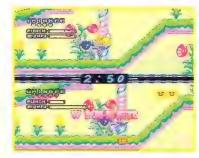


Winbee, y a ellos se ha sumado una criaturita de un año llamada Gwinbee. Nuestros protagonistas tendrán que enfundarse en unos graciosos, pero efectivos





robots para poder eliminar a sus adversarios y recuperar las famosas campanitas de colores que refuerzan los poderes y habilidades de nuestros amigos.







MEGA ACCION

MEGADRIVE+2 CONTROL PAD • STREETS OF RAGE+GOLDEN AXE

- MEGA PACK
 MEGADRIVE+ 2 CONTROL PAD
 + W.CUP TAUA+SUPER HANG ON
 + COLUMNS+ SONIC

FLASH PACK +25.900 SONIC PACK -19.990



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h FAX: (91) 380 34 49

SERVIPACK

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20,000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



PACK STREET FIGHTER II MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREET FIGHTER II + SONIC

CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA







MS - 5990 - 4990 GAME GEAR - 1990



MS - 6390 - 2490



M. SYSTEM - 2490

GAME GEAR - 1990

MEGADRIVE - 2990



M. SYSTEM - 2490



GAME GEAR - 1990

NINJA GAIDEN

ESTE MES









G. GEAR - 2595

M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990



GAME GEAR - 1990

MEGADRIVE - 2990

GAME GEAR - 1990





MEGADRIVE - 2990



M. SYSTEM - 2490

GAME GEAR - 1990

M. SYSTEM - 2490 M. SYSTEM - 2490 AME GEAR



M SYSTEM - 2400



GAME GEAR - 1990

M. SYSTEM - 2490









GAME GEAR - 1990





CHUCK ROCK I

M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490



GAME GEAR - 2595

MEGA DRIVE - 8990

MEGADRIVE - 2990





M. SYSTEM - 2490

GAME GEAR - 5990

MEGADRIVE - 7490



MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5090

MEGADRIVE - 9900

M. SYSTEM - 5990

GAME GEAR - 5990

M. DRIVE - 2990

G. GEAR - 2595

FIFA SOCCE

SOCCER

M5 - 6990 - 2990 GG - 5490 - 2490



GAME GEAR - 2595

M. SYSTEM - 2490







MEGADRIVE - 9900

GAME GEAR - 5490

NIC CHAOS

M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990



MEGADRIVE - 9900

M. S. parte II - 5990 GAME GEAR - 5990

M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990 GAME GEAR - 5090



MEGADRIVE - 8990



MEGADRIVE - 8990

GAME GEAR - 5990 TREETS OF RAG



MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - Cons. GAME GEAR - 5990

MEGADRIVE - 6990

MEGADRIVE - 7990

M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190





MEGADRIVE - 8990

MEGADRIVE - Cons MASTER SYS - 5990 GAME GEAR - 5490



M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990

MEGADRIVE - 9990

GAME GEAR - 6990



5990



MEGADRIVE - 9990

M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990

WINTER OLY

MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990



MEGADRIVE - 6990

M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5090

ADAPTADOR 4 JUGADORES 4990 • DRAGONS REVENGE ANOTHER WORLD

DOUBLE DRAGON III

BOB

MAS MEGADRIVE

 EX MUTANTS
 F1 RACING BLADES OF VENGANCE 8990 a F 117 CYBORG JUSTICE

8990 . GUNSHIP 6490 • GUNSTAR HEROES 9900 • HAUNTING 8990 a JACK NICKLAUS 8990 • GAUNLET 4 8990 • JAMES PO 6990 • GEORGE FOREMAN 8490 • KING OF 1 8490 • GREATEST HEAVYWEIGHTS 9900 • LOTUS 2 8990 • JAMES POND 3 8490 • KING OF THE MONSTER

8990 8490 MEGALOMANIA MIG 29 6990

MICKEY & DONALD NHL HOCKEY 94 POPULOUS II RANGER X ROCKETNIGHT

M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190

9990 . ROLO TO THE RESCUE

6990 • ROLLING THUNDER II 7990 • SHINOBI III 8990 . SUMMER CHALLENGE 8990 • SUNSET RIDERS 7990 • TECHMO CRASH 7990 . TEST DRIVE II

MAS MEGADRIVE

7490 • TURTLES HYPERSTONE 7490 6990 • TWO CRUE DUDES 6490 8990 . UNIVERSAL SOLDIER 6990 - VIRTUAL PINRALI 6990 • WARP SPEED 8990 • WINBLEDON II 6990 . WRESTLEMANIA

6990 8990 6990

MAS M.SYSTEM ANDRE AGASSI 5650 • POWER STRIKE II BART VS THE WORLD 6990 • ROAD RASH CRASH DUMMIES 6990 . STAR WAR 5990 • SUPERMAN 5990 • THE FLASH 5990 • TOM & JERRY 5490 5990 DESERT STRIKE FI RACING FIRE AND ICE

GEORGE FOREMAN 6990 ... WWF STEEL CAGE 6990

CRASH DUMMIES DESERT STRIKE 5990 • PREDATOR II

DOUBLE DRAGON 5990 . ROAD RASH FI PACING HOLLYFIELD BOXING 4990 . TOM & JERRY JAMES POND 2 5990 - WWF STEEL CAGE

6490 5990

5990 • STAR WAR 5990 5990 • SUPER OFF ROAD RACER 5190 4900



Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

...Y SI PIDES POR TELEFONO LLAMA A ESTE NUMERO

3 8 0 2 8 9 2



CENTRO

PADRE MARIANA, 24 **ALICANTE. TEL: 514 39 98**

SOLEDAT, 12. **BADALONA. TEL: 464 46 97**

C. PAU CLARIS, 106 **BARCELONA. TEL: 412 63 10**

MONTERA, 32, 2º.

C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. CENTRO TEL: 296 69 23











AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ TEL: 677 90 24 C. ALEMANIA, 5

Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82 TORO, 84.

ENTRO

SALAMANCA. TEL: 26 16 81 AUTONOMIA, 3

SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72 C. LAS MORERILLAS

Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64

CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71



PLAZA DE LA PRINCESA, TEL: 22 09 39



PACK III SYSTEM II + 1 MANDO

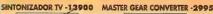
MASTER SYSTEM II BASICA + SONIC 8 900

MASTER SYSTEM II BASICA





PERIFERICOS GAME GEAR





FUENTE AUMENTACION -2190

MALETIN ATTACHE -3795



WIDE GEAR -2490



No le des más vueltas iVen al ŒENTED!

CABLES PROLONGADORES

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM **POWER BASE CONVERTER** CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1590

CONTROL STICK

MASTER SYSTEM - 2590

PAD 6 BOTONES

SG PROPAD 2 6 botones

MEGADRIVE -





MEGADRIVE -



MEGA CO

7990 8990 9990 7990 Cons. Cons. 8990 HOOK JAGUAR XJ220 8990 SPIDERMAN VS KINGPIN 9990 Cons. Cons. 8990 JURASSIC PARK LETHAL ENFORCERS 9990 TERMINATOR CD 10900 THUNDERHAWK MICROCOSM MUSIC VIDEO 1: INXS 8990 TIME GAL 9990 WOLF CHILD NIGHT STRIKER Cons WONDER DOG 8990

JOYSTICHS SEGA / MINTENDO



MASTER SYSTEM - 5490 MEGADRIVE - 5490 NINTENDO - 4990

MAVERICK

MEGADRIVE -



MASTER SYSTEM MEGADRIVE -NINTENDO -



MEGADRIVE - 8990 SUPERNINTENDO - 8990



MEGADRIVE -NINTENDO -



MASTER SYSTEM MEGADRIVE --NINTENDO --6900 6900





CONSOLA **NEO GEO**

NEO GEO+ ART OF FIGHTING

:ATENCION!

IMPORTANTE BAJADA DE PRECIOS NEO GEO

-	ALPHA MISSION II	19990	PUZZLED	12990
,	ANDRO DUNOS	28990	ROBO ARMY	23990
-	ART OF FIGHTING	24490	SAMURAI SHODOWN	39990
1	BASEBALL STARS PROFESSIONAL	12330	SENGOKU	24990
ļ	BASEBALL STARS 2	39990	SENGOKU II	39990
	LUE'S JOURNEY	11990	SUPER BASEBALL 2020	13990
	URNING FIGHT	25990	SUPER SIDEKICKS	28990
	ROSSED SWORDS	17210	THE SUPER SPY	14990
١.	BER LIP	10990	TOP PLAYERS GOLF	12330
	HT MAN	14990	TRASH RALLY	14990
	VL FURY	26990	WIEW POINT	39990
ب	L FURY 2	32990	WORLS HEROES	27990
1000	. FURY SPECIAL	39990	WORLD HEROES 2	34990
	BALL FRENZY	26990	3 COUNT BOUT	33990
=	T PILOTS	19990		
-	OF THE MONSTERS	13990	CONSOLA+JOYSTICK+CABLE	54900
Dillical and a survey	BOWLING	13990	CONTROLADOR JOYSTICK	11990
E	AN LORD	29990	MEMORY CARD	5390
	IN NATION	27990	CABLE RF	3690
	75	13990	CABLE AV	2290
3	MBAT	14990	CABLE RGB (EURONECTOR)	2290
1	:MMANDO	29990	ALIMENTADOR AC/CD	3790











ACCESORIOS

CABLESALARGADORESSUPERNIN BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN MANDODECONTROL CABLEEUROCONECTOR JOYSTICKFANTASTIC HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA) **HANDYTRAY** SCOPEPOUCH





OFERTAS

HAZTE CON ELLOS, COLEGA









P.V.P. - 4990

P.V.P. - 2595

8	.V.P 0770 P.	V.P 0770	EV.E - 4770 EV.E	- 2373
	A BOY & HIS BLOB	2995		3995
	AD OF BAYOU BILLY	2995	NEW GHOSTBUSTER IF	4995
	ADVENTURE ISLAND CI	LASSIC 4990	OPEN TOURNAMENT GOLF	3995
	ADVENTURES LOLO 2		PANIC RESTAURANT	4995
	ADVETURE RAD GRAVIT		PAPERBOY 2	4995
	AIRWOLF	. 2995	PIN BOT	2995
	ARCH RIVAL	6990	POW	4995
	ASTYANAX	3995	POWER BLADER	2995
	BASEBALL	2995	PRO WRESTUNG	2995
	BATMAN RETUNS BATTLETOADS	9990 8990	PROBOTECTOR PUCH OUT	4995 2995
	BEST OF THE BEST	6490	PUZZNIC	3995
	BIG FOOT	2995	R. EMBASY MISSION	3995
	BIONIC COMMANDO	3995	RACKETT ATTACK	4995
	BLACKMANTA	3995	RAD RACER	3995
	BLADES OF STEEL	2995	RAIBOW ISLAND	6990
	BLASTER MASTER	3995	RC PRO AM	3995
		3995	ROAD BLASTER	4995
	BLUE BROTHERS BLUE SHADOW	3995	ROAD FIGHTER	3995
	BOUBBLE BOBBLE	4995	ROBOCOP III	7990
	BOULDER DASH	3995	ROLLER GAMES	4995
	BURAI FIGHTER	2995	RUSH & ATTACK	2995
	CALIELVANIA	3995	SHADOW WARRIOR	4995
	CAPTAIN SKY HAWK	2995	SHADOW WARRIOR II	5995
	CASTELIAN	3995	SILENT SERVICE	3995
	CITY CONNECTION	3995	SIMON QUEST	3995
	CRACK OUT	3995	SKATE OR DIE	2995
	CHIP & DALE	7990	SKI OR DIE	2995
	DAYS OF THUNDER DONKEY KONG CLASS		SMASH TV SNAKE RATTEL ROL	5995 2995
	DONKEY KONG J. MA	TH 2995	SNAKES REVENGE	3995
	DOUBLE DRIBLE	3995	SOLAR JETMAN	2995
	DR. MARIO	3995	SOLOMONS KEY	3995
	DYNASLASTER	4995	SOLTICE	3995
	ELITE	3990	SPIDERMAN	7990
	EXCITE BIKE	2995	STEALTH ATF	3995
	FAXANADU	2995	STREET GANGS	4995
	FIGHTING GOLF	3995	SUCER V'BALL	3995
	FOUR P. TENNIS	3995	SUPER OFF ROAD	2995
	GAUNTLET II	4995	SUPER SPY HUNTER	3995
	GOAL .	4995	SUPER TURRICAN	4990
	GODZILLA	4995 .	TALESPIN	8990
	GOLF	2995	TECMO CUP	6990
	GOONIES 2	3995	TECMO CUP	6990
	GRADIUS GREMLINS 2	2995 4995	THE BATTLE OF OLYMPUS	3995 3995
	GUARDIAN LEGION	4995	THE CHESSMARTER THE FUNSTONE	8990
	GUERRILLA WAR	3995	THE HUNT FOR RED OCTOBER	
	HOOPS	4995	THE SIMPSON 2	6995
	ICE CLIMBER	2995	THE SIMPSONS	5995
	ICE HOCKEY	. 2995	TIGER HEU	2995
	IKARI WARRIORS	3995	TOP GUN	4995
	INSOLATE WARRIORS	2995	TOP GUN SECOND MISION	5995
	IRON SWORD -	2995	TORTUGAS MUTANTES	7990
	IRON TANK	3995	TOTALY RAD	4995
	JACK NIKCLAUS GOLF	2995	TRACK & FIELD 2	4995
	JOE & MAC	8990	TRACK & FIELD IN BARCELONA	
	KABURI QUNTUM FIGH		TROG	4995
	KICLE KUBICLE	3995	TURBO RACING	4995
	KID ICARIUS	2995	UFORIA	4995
	LEGEND OF ZELDA	4995	WEREWOLF	3995
	LIFE FORCE	2995	WILLOW WORLD CHAMP	4995
	LITTLE NEMO	4995 2995	WORLD WRESTLING	4995 3995
	LOW G MAN LUNAR POOL	2995	WRESTLEMANIA	3995
	MACTH RIDERS	3900	WWF STEEL CAGE	7990
	MANIAC MANSION	9990	ZELDA 2	4995
	MARIO & JOSHI	6990		
	MEGA MAN	3005	ALARGADOR CABLE	1995

ALARGADOR CABLE CONTROLLERS ORGANIZADOR JUEGOS SUPER CONTROLLER

1995 1800 1195

LUNAR POOL MACTH RIDERS MANIAC MANSION MARIO & JOSHI MEGA MAN MEGA MAN II METAL GEAR METROID



233

















9990 9990 10990 10990 AXELAY -BART'S NIGHTMARE -CRASH DUMMIES -G. FOREMAN BOXING JAMES BOND JR.

KING ARTHUR - 9990
KING OF THE MONSTERS - 10990
LEMMINGS - 9900
PAPER BOY 2 - 8990
PGA TOUR GOLF - 9590

PRINCE OF PERSIA ROBOCOP III SUPER ADVENT. ISLAND SUPER MARIO WORLD -TEST DRIVE II -YOSHIS SAFARI

MARIO PAINT

9490 9990 7990 11990

ADDAMS FAMILY II- 12490

PHANTON - 5650



MULTICASE - 3390



ALADDIN - 10490







DRAGON BALL Z - 11990













DENNIS - 12490



DRACIJIA - 8490

































































































DRAGONS LAIR - 6990 CHESS MASTER- 6990 KRUSTY FUN HOUSE - 6990



















Estos son tus centros Mail



PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98



CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97



CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10



C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23



PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73



AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERAPO STA. MARIA DE LA CABEZA, TEL: 24 05 47 TEL: 527 82 25



















MADRID





STAR WAR

TETRIS

BATERIA NURY- 4 995

BOSSTER BOY- 6,995

HANDY CARRY- 1.290









PLAY AND CARRY CASE- 2.495













Addams Family II

Alien 3

Bomb Jack

Bugs Bunny Cool World

Darkman

Dr Mario

Hook

Kung

Duck Tales

Ferrari Grand Prix

Buble Bobble 2



5990

5490

4990

5990

4990

5990

4990

4490

5490

5490

5490





PVP - 2,995



PVP - 1.995

4490

4490

5990

4490

4490

5990

5990

5490

4990

5490



PVP - 1,995

Yoshi's Cookie



PVP - 1.995

PVP - 1.995

AVENTURA MISTICA



P.V.P. - 4990

P.V.P. - 4990

LOONEY TUNES 2

STAR TREK

P.V.P. - 5990



DRACULA

PRO POLICH- 1 995

HANDY TRAY - 1.390



P.V.P. - 5490

P.V.P. - 5990

SUPER MARIO LAND II



P.V.P. - 5490 GARFIELD

P.V.P. - 5990

MYSTIC QUEST

P.V.P. - 5490

THE FIDGETS

CAME BOY



P.V.P. – 4990 G. FOREMAN BOXING



P.V.P. - 5990

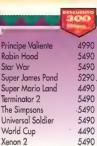
P.V.P. - 5490











OFERTAS GAME BOY

MAS CARTUCHOS GAME BOY

Kusty Fun House Kwirk

Los Picapiedra Mario &Yoshi

MegaMan II

Mickey Mouse

Nemesis 2

Parasol Star

Popeye 2

Muhammed Ali Boxing

Kyrby Dreamsland

Brother der Dash ablaster acer goyles	2995 1995 1995 3395 1995	CAMEBO	STANF BOX	Palamedes Pimball Prince of Boblete R Type Rodland	1990 1995 1995 1995
lan us Bird Off	1495 2995	Navy Seals	2990	Spiderman Tip Off	1995 2595
Fu Master	1995	NBA	2995	Trax * EXCEPTO	1995 OFFRTAS

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. P° STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID



P.V.P. - 5990

TRANSPORTE URGENTE

50LO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92



TITLE OF DEDIDOS	PRECIO Na cluides TOTA			
TITULOS PEDIDOS	PRECIO	el descuento TOTA		
***************************************	·····			
	·····			
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250	G	ASTOS ENVIO		
	TC	TAL		









GAME PACK- 1.550

























CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81 CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72 ATARI LYNX













P.V.P. - 4990 SPEEDY GONZALEZ



ZELDA

SUPER PRECIO 11.900 AKIRA

PVP - 1.995

VENUS WAR

VIGO



PVP - 2.995

UROTSUKIDOJI 2

PVP - 2.995

GARLICK JUNIOR





AWESOME GOLF BASKET BRAUL

CHIP'S CHALLENGE

BLOCKOUT CRISTAL MINE

KUNG FOOD MS. PACMAN PAPERBOY

BILL & TED'S ADVENTURE

MEGADRIVE

M SYSTEM **SUPER NINTENDO**

GAME BOY

NINTENDO NES VIDAS Y ENERGIA ILIMITADAS, AACEDER A CUALQUIER NIVEL ES TAN FACIL COMO JUGAR.

RAMPAGE ROBO-SQUASH

ROBOTRON 5.T.U.N. RUNNER

SCRAPYARD DOG SLIME WORLD

TOURNAMENT CYBERBALL XENOPHOBE XYBOTS

- 11495

- 10995

- 7495























ADAPTADOR CORRIENTE- 1,495





















TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIA POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULIA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULIA Y BALEARES)



GAME OVER

NO BUSQUES MAS **EN NUESTROS CENTROS** ENCONTRARÁS LAS ÚLTIMAS **NOVEDADES EN JUEGOS** NACIONALES Y DE IMPORTACION

- √ Servimos a domicilio en un máximo de 24 horas.
- √ Por la compra de un juego te regalamos el carnet de socio con el que obtendrás descuentos especiales.

ESTE MES TE PROPONEMOS LOS SIGUIENTES JUEGOS:

SUPER NINTENDO: Dragon Ball Z 2 (24 megas) - Fatal Fury -Art of Fighting- Mistical Ninja 2— Flashback- Puño de la Estrella del Norte (20 Megas)- S. Empires- Steel Back - Striker...

MEGADRIVE: Eternal Campion (24 Megas) - FIFA- Zool - Winter Olimpics- La Bella y la Bestia- Street Fighter II Special Champion Edition.. SONIC 3

NEO-GEO: Shadown- Fatal Fury Special - Super Sidekicks...

Palma de Mallorca: Santiago Ramón y Cajal, nº 7 bjos. (07011). Tlf. 971. 737351- 282146 **Barcelona:** • Teodora la Madrid 52-60. (08022). Tlfn. 93-4185960

NUEVOS CENTROS EN FRANQUICIA, LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS



- CONSULTAMOS PARA MAS DETALLES: H HOTLINE: TELF: 94- 4210722 FAX: 94- 4443300 GOTWANG: A.P. 1424, 48080 BILBAO

SE BUSCA DISTRIBUIDOR DE ZONA

UPER NINTENDO Y MEGADRIVE SON MARCAS REGISTRADAS POR NINTENDO CO., Y SEGA CO

SE

VIDEOJUEGOS

MANGAS Y OB JETOS



EX(LUSIVOS IMPORTACIÓN ENVIOSA TODA A (RISTO DE BURGOS 26 03 SEVILLA/T. (95) 4564957 ESPANA



VIDEOJUEGOS LLO GA

Arenal, 8 • 1º Planta. Local 21 • 28013 MADRID Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

ULTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACION

Novedades Super Nes:

Empire Strikes Back, Young Merlin, Art of Fighting, Megaman X, Fatal Fury II, Ninja Warriors, Clyfighters, Terminator II, Joe and Mac II, Lufia (R.P.G.), Pele, Fido Dido, Megaman soccer, Puño de la Estrella del Norte (20 megas), Mistical Ninja, Secret of Mana.

> QUALITY. CENTRO COMERCIAL "LA ESTACION", LOCAL 11 PLAZA DEL GOBERNADOR (POZUELO DE ALARCON) MADRID

¡¡Super Novedades Marzo!!

DRAGON BALL Z III. El éxito del año disponible ahora. EA SOCCER SUPER NES. Disponible marzo. EA HOCKEY MEGA CD.

Novedades Megadrive

Art of Fighting. Sonic III. Pro moves Soccer. TECMO NBA. Spiderman (CD). Drácula (CD)

¡¡CLUB CAMBIO CARTUCHOS!!

Megadrive, Super Nes USA 1.500 Pts.; Master System, Nes, Game Boy, 1.000 Pts.; Super Nes Pal 2.000 Pts.

VENTA JUEGOS SEGUNDA MANO



OBBY

ESPECIALISTAS EN CONSOLAS Y VIDEO JUEGOS **NACIONALES Y DE IMPORTACION**

SUPERNINTENDO, S.FAMICOM, GAMEBOY, MEGA DRIVE, GAME GEAR, MEGA CD, NEO GEO

SERVIMOS PEDIDOS POR CORREO

GIUNI VIA MARQUÉS DE TURIA, 32 (ESQUIKA MAESTRO GOZALDO) 46005 VIALENCIA TEL./FAX. (96) 333 03 37

Avd. Infante Juan Manuel, 7. 30011 Murcia

BOY

SUPER PANG

OVEDA USA

CONSOLA

3DO Y

JAGUAR

ROS EN TENER L

USA - JAPÓN SUPER NINTENDO

E.A. FIFA SOCCER (16 M)
ART OF FIGHTING (16M)
DRAGON BALL Z (16M)
CLAY FIGHTER (16M)
FIRST OF NORTH STAR 7 (20M)
YOUNG MERLIN
MEGAMAN X-6 (16M)
SECRET OF MANA (16)
NBA JAM (16M)
TMNT. TOURNAMENT FIGHTER (16)
NIGEL MANSLL'S
THE EMPIRE S. BACK
FINAL FIGHT II

(MEGA DRIVE) EA FIFA SOCCER (16) ETERNAL CHAMPION (24M) TECMO NBA BASCKET (16M) PROMOVES SOCCER (16M) NBA JAM PELE SOCCER

SONIC 3 ART OF FIGHTING (16M)

S. MARIO LAND 3 KIRBY'S PINBALL LAND Nintendo

TINY TOONS 2 KIRBY'S ADVENTURE DARWING DUCK

INFORMATE: SOBRE NUESTRO CLUB DE CAMBIO

EN CÓRDOBA... SUPERHOBBY

¡¡TU NUEVA TIENDA DE VIDEOJUEGOS !!

Todo en videojuegos nacionales y de importación.

- Venta , Alquiler y CambioJuegos y periféricos para Pc.
Servimos tu pedido en 48 horas*
Admitinas Taciota VISA

- Admitimos Tarjeta VISA
 Descuentos, sorteoss y muchas sorpresas más...

(Junto Colegio Virgen del Carmen)
14001 CORDOBA
176. (957) 479961

Para productos en stock.





C/ Pedro Villar, 7 (M) Tetuán 28020 Madrid Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

ESPECIALISTAS EN VIDEO-JUEGOS











ESPECIALISTAS

NBA Jam Megaman X Megaman Soccer Clayfighter Capcom's Soccer Shootout Mystical Ninja II Space Ace E.A. FIFA International Lethal Enforcers Young Merlin King of the Monsters 2

1 24 H SERVICIO URGENTE MEGA DRIVE

NBA Jam Tecmo Super NBA Eternal Champions E.A. FIFA International Soccer Pelé Soccer Ren & Stimpy Castlevania The Addams family Virtua Racing

PROFESIONAL: BENIFICIANTE DE NUESTRO SISTEMA DE FRANQUICIAS

CLUB DE CAMBIO:

Envianos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso. No envies dinero con tu paquete.

· Los títulos detallados están disponibles o son de inminente aparición

□Absolutamente TODO para tu consola
□ Somos los primeros en tener los últimos juegos
□ Más de 500 títulos disponibles

Cartuchos nacionales y de importación

C/ PÉREZ GALDÓS, 36 BAJO 02003 - ALBACETE -- ABIERTO DE LUNES A SÁBADO



EA FIFA SOCCER **ETERNAL CHAMPIONS** STREET FIHTER II F - 117 NIGHTSTORM ALADDIN

WINTER OLYPICS

YOUNG MERLIN **PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE** CLAYFIGHTER

FATAL FURY 2 EMPIRE STRIKES BACK RANMA 1/2 16 m.

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEO CLUBS

C/ Don Ramon de la Cruz, 40 C/BURGO CENTRO L 57(Las Rozas)

MADRID

GAME & RENTAL

LA 1° COMPAÑIA DE **ALQUILER DE**

VIDEOJUEGOS A DOMICILIO **SERVICIO GRATUITO** sólo 300 ptas/día Dragon ball Z 2, F. FURY 2, etc !!LLAMA AHORA!! 301 46 41

EN CÓRDOBA...

COLECCIONISTAS DEL VIDEOJUEGO

Gran surtido de videojuegos en cambio

TODO EN CONSOLAS Y ACCESORIOS

10% Descuento en videojuegos



C/ Los Olivos, 6 (Frente a Modesta de Avda Imogavarea), Telf: 957-401003, 14006 Córdo

GAMESTORES MEGAJUEGOS

TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MUNDO ANTES QUE NADIE AL MEJOR PRECIO EN VENTA - CAMBIO- ALQUILER

CENTRO COMERCIAL CANILLAS Crta. Canillas, 43. (Mercado). Madrid 28043 Tel.: 3000272 CENTRO COMERCIAL COLOMBIA (Frente Minicines) Avda. Bucaraman<mark>ga, 2. Madrid 28033</mark> Tel.: 381 33 67

Servicio a domicilio en 24 horas.

Si eres un profesional y quieres pertenecer a nuestra red de franquicias llámanos hoy mismo, no lo dudes.



COMPRA tus videojuegos al mejor precio CAMBIA tus videojuegos desde 590 ptas. ALQUILA lo último por 250 ptas. al dia. CONSULTANOS

CLUB DE **CAMBIO Y ALQUILER DE MEGADRIVE Y** S. NINTENDO

·COCONUT·

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS* LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30 *(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

TIENDA COCONUT C/ VELARDE, 8 **28004 MADRID** METRO: TRIBUNAL Y BILBAO Horario: De 10 a 2 y de 5 a 8,30

MEGA CD II

JUBASSIC PARK- SUPER OFERTA

BUBBA'N STIK
ECCO THE DOLPHIN
DRACULA
DUNE
GROUND ZERO TEXAS
JAGUAR X.J.220
LETHAL ENFORCERS
NIGHT TRAP
PRIZE FIGHTER
PRINCE OF PERSIA
SPIDERMAN VS. KINGPIN
SEWER SHARK SPIDERMAN VS.
SEWER SHARK
SONIC CD
SILPHEED
SON OF CHUCK
THUNDERHAWK
TIME GAL
WONDER DOG

MEGADRIVE

SONIC 3 - SUPER OFERTA

ALADDIN ALADDIN
DR. ROBOTNIK'S
DAVID CUP TENNIS
ETERNAL CHAMPIONS
FIFA INT. SOCCER
FLASHBACK F-117 GREATEST HEAVY WEIGHT JUNGLE STRIKE LETHAL ENFORCERS LOTUS II NBA JAM NBA JAM
PELE
SONIC SPINBALL
TOE JAM & EARL 2
ADAPTADOR 4 JUGADORES
ARCADE POWER STICK 2
PAD 6 BOTONES
MASTER SYSTEM CONSULTAR

SUPER **NINTENDO**

IMPERIO CONTRAATACA-

ALADDIN
DRAGON BALL ZZ
DRAGON BALL ZZ
PATAL FURY 2
FIST OF NORT STAR 7
FLASHBACK
LEGEND MYSTICAL NINJA
MIGHT & MAGIC II
MARIO KART
NIGEL MANSEL W. CHAMP
SECRETS OF MANA
SIDE KICCK SOCCER
SUNSET RIDERS
STREETS F. II TURBO
TOP GEAR 2
YOUNG MERLIN
CONTROL PAD
CABLE EUROCONECTOR
JOYSTICK FANTASTIK (OFERTA)) ALADDIN

-OFERTA > S.N. BÁSICA

S.N. ALL STARS OFERTA

PORTÁTILES

CONSOLA 4 EN 1 ADAPTADOR T.V. ASTERIX DONALD DUCK 2 DONALD DUCK 2
DR. ROBOTNIK'S
DESERT STRIKE
FORMULA -1
SENSIBLE SOCCER
ZOOL

GAME BOY: CONSOLA BASICA CONSOLA + TETRIS BATMAN ANIM. SERIES KIRBY'S PINBALL RACING FIGHTER TETRIS 2 TINY TOONS 2 TORTUGAS NINJA 3

NEO-GEO

TODO DISPONIBLE

NO COMPRES ANTES DE VER NUESTRA LISTA DE PRECIOS. RECOGELA EN NUESTRA TIENDA O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49

PRECIOS BAJISIMOS

Nintendo SEGA

CONSOLAS Y ACCESORIOS JUEGOS DE IMPORTACIÓN **ALQUILER Y CAMBIO**

Av. Blasco Ibáñez, 75, VALENCIA

SI TIENES UNA TIENDA DE **VIDEO JUEGOS,** NO DEJES PASAR LA **OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE** ESPACIO. ¡¡LLÁMANOS!! Publicidad por módulos Infórmate en los teléfonos: (91) 654 61 86 ó (91) 654 81 99

MEGA CD II + R.AVENGER OFERTA SONIC PACK OFERTA

MEGA CD II + R.AVENGER OFERTA MEGA ACCIÓN OFERTA

GANADORES DEL SORTEO

"LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO"

Aquí tenéis los nombres de los diez afortunados que participaron en la votación de los Mejores Juegos del 93 v tras el sorteo han sido premiados con una bicicleta.

A todos ellos, nuestra enhorabuena, y al resto de participantes, muchas gracias por su colaboración...;Otra vez habrá más suerte!

1- Pedro José Portero Gaona (Zaragoza)

2- Pablo Rodríguez Oitabén (Vigo, Pontevedra)

3- David Toledo Esquina (Burjassot, Valencia)

4- José Manuel Correa Pablos (Sta. C. de Gramenet, Barcelona)

5- José J. Martínez Sarmentero (Valladolid)

6- José Alberto Torres Arroyo (Majadahonda, Madrid)

7- Sergio Sánchez Franco (Las Gabias, Granada)

8- Jesús Candeal Gómez (Ariño, Teruel)

9- Iván Rísquez Murillo (Cerdanyola del Vallés, Barcelona)

10- Rubén González Pedrero (Rivas VaciaMadrid, Madrid)

GANADORES CONCURSO DRÁCULA

GANADORES GORRA, TAZA PIN Y CARTUCHO DRÁCULA

Angel Sanchez Setien Paula Muñoz Gallego Miguel Jiménez César Domínguez Alejandro Corisco David Llorente

Pruvia - Llanera San Fernando Valencia Gondomar Río Tinto Petrel

GANADORES TAZA Y PIN

Mª José Vidal Corona Josefat Vicente Pérez David García Maillo David Rguez .Pellón Andoni Escribano David Rguez , Pellón
Andoni Escribano
Diana Santander
Israel Arrarás López
Iván Ortega Huertas
Luisa Comejo Glez.
Sergio Cremades Gª.
Víctor González Díaz
Joseba Legarra Llorente
Vicente Perelló Hdez.
Luis Romero Sánchez
Jaime Lucas Carbonero
Fernando Asensio
Alejandro Andreu Sánchez
Janías Javier Encabo
Carlos Pérez Rodríguez
Jonás Javier Encabo
Carlos Antón Gerona
Oliver López Rodríguez
José M. González Pérez
Moisés García Pozo
Marc Martinez Vilar
José Manuel Lallave
Pascual Giner Serra
José Quilez Peláez
Rafael Gil Urbano
Oscar Abos Astirz
Manuel Ocaña Jiménez
Daniel de las Heras
Mario López Pérez
David Becerra Torres
Carlos Tomás Rodríguez
Marcos Sánchez Callealta
Carlos Gómez Saldaña
Carlos López Jurado
Joan Culet Hiraldo
Penélope Ujados López

Huelva Santander Andoaim Valladolid Irún Valencia Fuenlabrada Alicante Burjasot Ordizia Barcelona Manresa S. Sebastian Fuenlabrada Dreta (Manacor) M. de Lemos Madrid Madric Madrid Aguadulce Zarautz Málaga Sevilla Fraga Pinos Puente Valencia Alzira Montilla Bilbao Torredonjimeno Alicante Puebla de Almoradia San Fernando Madrid S. S. de la Gomera Calafell



iHA LLEGADO LA HORA DE SUSCRIBIRSE!

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas = 4.200 ptas) te regalamos este exclusivo reloj GAME BOY.

El reloj GAME BOY te indica hora, minutos, segundos, día de la semana, día del mes y dispone de alarma.

Aprovecha la oportunidad de recibir tu revista favorita en casa y obtener este sensacional obsequio.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 6 (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos. Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíánoslo por correo (no necesita sello).

